Dr. Helmut Hark

BİLARDO ÖĞRETİMİ



BİLARDO

ÖĞRETİMİ

Copyright
Alkım Yayınevi

Basım Yılı 1993

Çeviri
Canan Kocadölü

Redaksiyon
Savaş Aslan

Dizgi Fatih
Zincir
(231 4439)

Baskı Ünlü
Matbaacılık

Cilt Kalkan
Mücellithanesi

Film
Çağdaş Reprodüksiyon

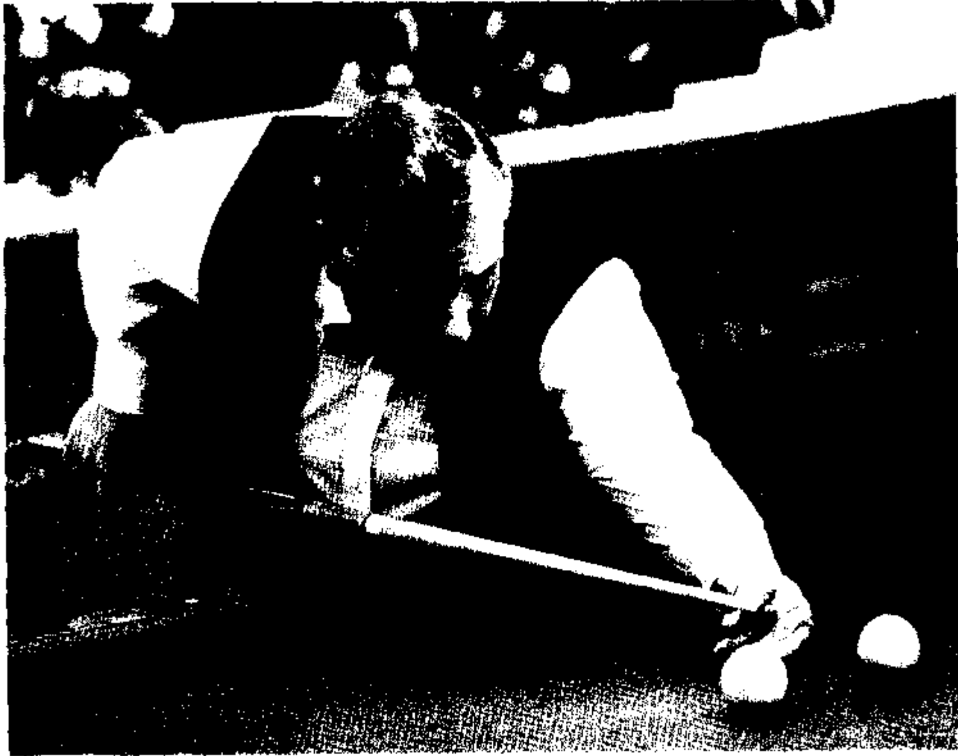
Yayınlayan
Alkım Kitapçılık Yayıncılık
Zafer Çarşısı 49 ANKARA
Tel:433 97 16 - Fax: 435 86 17
Kadıköy Çarşısı 101-105 İSTANBUL
Tel:349 40 75 - 337 28 57
M.Fevzi Çakmak C.6 Beşevler/ANK.
Tel:221 28 13 - 222 60 75

BİLARDO ÖĞRETİMİ

Dr.HelmutHark

ALKIM KİTAPÇILIK YAYINCILIK

İÇİNDEKİLER



GİRİŞ

Dünya Bilardo Birliği Genel Sekreterinin Önsözü:

Bu kitap uzun zamandır var olan bir boşluğu, yani oyun araçları, vuruşun temel koşulları ve bilardo oyununun başlangıcından serbest partiye kadar olan tüm spektrumları kapsamaktadır.

Başlık karmaşık bir araştırmaya sahip olmasından dolayı göze batmıyor, bunun da ötesinde, diğer yazarlar tarafından sadece değinilen ya da yalnızca altı çizilen muhtelif öğretileri de derinlemesine ele alıyor. 400'den fazla çizim karmaşık teorileri desteklemekte ve mükemmel bir biçimde konusunu anlatmaktadır. Sadece yazarın kendisinin de iyi bir oyuncu olduğu hissedilmiyor, aynı zamanda bu spora duyduğu sevgi ve mükemmel olma arzusunda olduğu da hissediliyor.İşe yeni başlayan acemi, özellikle ileri düzeyde olan oyuncu için bile, bu kitap ona oyunu öğrenmek için en iyi yardımı verebilecek kapasitededir.

Dr. Heinz Stingl'e bu kitap için teşekkürü borç biliyoruz.

Klaus Dieter Mayer

(Dünya Bilardo Birliği Genel Sekreteri)

Haziran 1992

Yazarın Önsözü:

Çok eski, fakat çok denenmiş öğreti kitaplarının yazılması konusundaki reçete şöyle der: "Beş tane al ve altıncısını yaz." Aslında bilardo üzerine Almanca yazılmış altıdan fazla öğreti kitabı bulunmaktadır. Ancak onlar yalnızca acemiler için geçerlidir. Daha yüksek oyun gücüne sahip bir oyuncu ister istemez içinde Cadre, Tekbant ya da Üçbant üzerine sistemli bir giriş yapan kitap arayacaktır. Modern bilardo sporunun sistemini gösteren bu kitabım, eksik olan bu boşluğun doldurulmasına yardımcı olsun. Acemi bir oyuncudan yola çıkarak öncelikle temel vuruşlar gösterildi, daha sonra ise amaçlanan hedef doğrultusunda Çeyrek Bilardo ve Serbest Parti gibi oyun konuları işlendi. Fazla bilgilerin getirebileceği baskıdan azami ölçüde kaçınıldı. Örneğin, oyunun kuralları burada tekrar anlatılmıyor çünkü, Cadre oynamak isleyen bir oyuncunun tek tek çizgilerin ne anlama geldiğini bildiğinden yola çıkıyorum. Bütün çizimler sağ elini kullananlar için geçerlidir. Solak olan bir insanın çizimleri ters düşünmesi ve buna göre hareket etmesi gerekiyor. Çizimlerin yerine fotoğrafların kullanılması fikri çabuk bırakıldı. Zira fotoğraflar topun pozisyonunu fazlasıyla bozmakta. Bu nedenle bütünlüğü ancak sezinleyebiliyoruz. Okuyucunun görebilmesi için topların bilardoya nazaran daha büyük bir ölçekte çizilmesi gerekli oldu. Bu durumlarda gösterilen top figürlerinin anlamına uygun olarak ele alınması gerekiyor. İyi bir teknik bilardo oyununun temelini teşkil eder ve sürekli çalışarak elde edilebilir. Bu nedenle çizimleri yapılmış top figürlerinin çalışılması da zorunluluktur. Alıştırma pozisyonlarında, genel açıklamalar bölümünde pek değinilemeyen, önemli ipuçları mevcuttur. Oyunun sistematik ilerleyişi benim tarafımdan icad edilmedi. Belli bir stratejinin babasının kim olduğu tespit edilirse, tabii ki bu da açıklanacaktır. Kime ait olduğunu tespit edemediğimiz strate-

jilere ilişkin, okuyucudan gelecek her türlü bilgiye müteşekkirim. Bu kitabı saygı duyulan **Alfred Mortier'in** anısına adadım. Birinci Dünya Savaşı'ndan önce Çeyrek Bilardo oyununun sistematiğini ilk defa ortaya koyan bu adamdı. Bugün bile onun bu fikirleri bir çok alanda geçerliliğini korudu. Bu kitap içinde **MORTİER** vaftiz babalığı yaptı. Yaklaşık olarak yüzyıl sonra bile daha iyi bir kitap basılmadığı için değil, birinci bölümün bu önsözünde kullanılabilindiğinden, geniş bölümler ona dayanılarak bir araya getirildi. Bu kitabı yazma fikri genç oyunculara oyunun sırlarını anlatmaya çalışan bilardo hayranı bir veterinerin denemelerinden ortaya çıktı. Ondaki eşlik edecek uygun teorik materyelin eksikliği beni bu kitabı yazmaya yöneltti. Kitap bittiğinde doktora tezinden daha kolay yazılmadığını anladım. Kısaltmalar az ve gerekli görülen yerlerde kullanılmıştır. Buna rağmen,

oyun topuna B1,

ilk oynanan topa B2, ve

son vurulan topa B3 demekten kendimizi alamadık.

Bilardo en zor öğrenilen ve oynanan spor türlerinden biridir. Rahat bir şekilde vücudun harekete geçirilmesi ile sürekli aktif olan ruhsal bir değişimin kombinasyonu, bilardo oyuncusuna yaşlılığa kadar sadık kalacak bir arkadaş kazandırır. Vücudun kaldırabileceği hareketin ruhsal bir provakasyon-la çifleşmesi (şansın değerlendirilmesi, topun gidişini hesaplamak) bilardo oyununa bağımlılık derecesini veren o hazzı doğurur. Kuvvetten çok beceriklilik ve dayanıklılık isteyerek sakin bir ele ve keskin bir göze ihtiyaç duyan bilardo, aklın aşırı derecede hareket halinde olmasını zorunlu tutar. Oyunda bölgesel tahminler, hesaplamalar ve açık bir biçimde oyunun sistemli gidişi akılla harekete geçmeli, vücut ise akıl tarafından işlenen problemi pratiğe dönüştürmelidir. Istaka ile vuruş, topların yuvarlanması, çarpma sırasında oluşturduğunuz çat sesi; işte bütün bunlar bilardo oyuncusunun üstünde ömür boyu kurtulamayacağı gizemli bir çekicilik yaratır. Hareket halindeki topların etkileyici gücü, insanın yaşlılığa kadar bilardo oynamasına neden olur. 1782 yılında Viyana'daki Z. Kurzböck yayınevi tarafından yayınlanan ve eski bir bakır masasının üstünde, 200 yıl önce bile bilardoyu tam açıklayan veriler bulunmaktadır.

"Her yaşın kendine göre bir sıkıcılığı vardır. Nasıl bir çocuk her zaman aynı eşyaya bakmaktan ya da onunla ilgilenmekten sıkılıyorsa, aynı şekilde büyükler de sürekli olarak aynı konuyu düşünmekten ve ciddi işlerle uğraşmaktan sıkılırlar. Muhtelif eğlence ve oyunların arasında erkeklerin dinlenmesi ve zamanlarını değerlendirebilmesi için düşünülen oyunların arasında vücudu ve aklı çalıştıran ve her iki parçanın bu oyun sayesinde gelişebildiği bilardo oyunu, önderliği taşımaktadır. Aynısı fildişi toplarla masa üstünde de oynanıyor; onun uzun dik açılı bir biçimi vardır,...

Topların hareket halindeyken sürtünme ve buruşukluklardan dolayı engellenmemesi için masanın kendisi çok ince bir kumaşla düzgünce kaplanır. Masanın dört bir tarafı 4-5 parmak genişliğinde ve içi saç ya da parçalarla doldurulmuş olup, topların birbirine çarpıp geri dönmesini kolaylaştırmak için kumaşla kaplanmıştır. Bilardonun üstündeki her topun aynı

açıdan geri geldiğini ve matematik bilimine hakim olan bir insanın bu konuda daha avantajlı olduğu unutulmamalıdır. Bilardo masasının tamamen düz olması lazım, çünkü bir yanı eğik olan masada toplar o yöne doğru gider ve bu durumdaki bir oyunda kullanılan terim "Deliklerde akım var" şeklindedir.

Her türlü titiz çalışma ile çevirici tarafından hazırlanmış olan fildişi topları, özelliklerine göre farklı isimlerle anılan uzun çubuklarla birbirinin yanından itilir. Bu oyun iki veya daha fazla kişi tarafından oynanabilir ve bilardo odasında asılı olan bir tablodan oyunun kurallarıyla birlikte, hangi oyuna göre oynanacağı okunabilir. Burada da ustayı usta yapan azimdir, ister gece ister gündüz oynansın, sonuçta sadece tavandaki mumlar yakılmayı beklerler. İçinde bilardo oynanan büyük şehirlerdeki evlerin çevresi devlet daireleriyle donatılmış ve işletmeci ile konukların uyması gereken kurallar tespit edilmiştir. Zaten bilardo en sevilen oyunlardan biridir ve sarayda da çok oynanır..."

BİLARDONUN TARİHİ:

1550 yıllarında Londra'da Bill KNEW adında bir emanetçi yaşıyordu. İşi pek iyi gitmediğinden kendisinin boş zamanı çoktu ve canı sıkılıyordu. Birgün aklına ülkesinin sembolü olan ve kapının üstünde duran üç topla tezgahın üzerinde oynama fikri geldi. Topları oynatmak için "Yard" denilen bir çubuk kullandı (yard=0,914 m. uzunluğundaki ölçüm çubuğu). Kısa zaman sonra komşuları da oyuna katıldılar ve toplara vurdukları çubuğa "Bill'in yardı" adını verdiler. Buradan daha sonra bilardo oyununun ad ve fikrinin çıktığı kabul edilir.

Fakat Fransızlarda bilardonun buluşunu kendilerine mal ederek terimi "Billes" = Top ve "art" = Sanat kelimelerinden türetirler. Böylelikle bilardo "Top oynamanın sanatı" olarak kolayca çevrilebilir. Belkide bilardo, o adı taşıyan adamın adının verilmesiyle oluşturulmuştur, ancak bu konuda hiçbir bilgi yoktur. Şair Edmund SPENSER (1553-1559) bilardoyu anlatan ilk ingiliz yazardır. Ancak kendisinin bu oyunu tasvip ettiği söylenemez: "Bilardo oyunu (Top oyunu) insanı tembel yapar, erkek ruhunu ise çirkinleştirir."

"Nother Hubbards Tale" de maymunları "Binlerce işi ona öğretebiliyoruz, zor olan her türlü oyunu biliyor, herşeyi taklit edebiliyor, zar ve kart oyunlarını bile; sadece bilardo da yetersizdi." sözleriyle tarif ettiğini düşünürsek, oyunu denediğini anlıyor ve bir saygı duyduğunu hissedebiliyoruz.

Eski çağlarda bilardo oyunu bilinmediğinden, William SHAKESPEARE'in (ölüm 1616) "Antonius ve Kleopatra" adlı dramında Kleopatra'yı "Haydi bilardoya gidelim." şeklinde konuşturduğu(nda) için bunun serbest bir biçimde yazılmış şiirsel bir şaka olduğunu anlıyoruz.

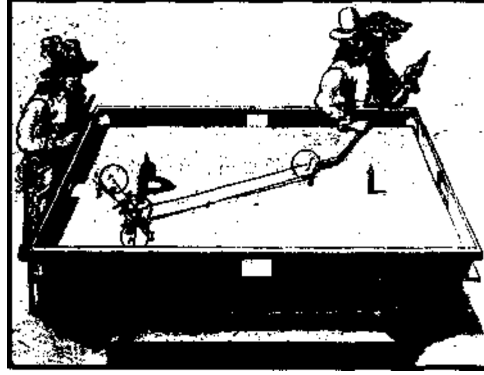
18. yüzyılın başlarında Brite STRUTT "ingiliz Halkının Oyun ve Eğlencesi" adlı kitabını yayınladı. Kitabın içinde bilardo oyununun masaya yerleştirilmiş çimenler üzerinde oynanan "Pall-Mall-Oyunu"ndan farklı olmadığını iddia ediyor. Gerçekten de daha sonraki yüzyıl içinde bilardo bu oyunla benzerlik gösterecekti.

Bell ya da Beilketafel oyunu bilardonun öncüsü olarak görülür. 1630 yılına ait bir oyun masasının üzerinde yazılmış olan mısra şöyle der:

"En lapis, in medio qui tendit exto-ria appositum sumens poda meretur ovans." yani "Kim kendi taşını sonuna kadar iterse, o kesinlikle kendini kurtarabilir ve bu yol için ortaya koyulan herşeyi de beraberinde götürür". **J.M.MARCİ'ye** ait eserdeki "De Proportione Motus" adlı resim, bize 1639'a ait eski bir bilardo şeklini göstermektedir. Vurucular (istakalar) yamuk, bantlar çıtalardan oluşmuş, oldukça büyük toplar, bir kavis ve bir çamı farkediyoruz.

ilk defa 1610 yılında Fransa'da umumi bilardoların kurulmasına izin verildi. Kavis, çam ve vurucunun ortadan kalkması için 100 yıl geçmesi gerekiyordu. Istaka denilen ve günümüzde düz bir biçim olan çubuk sadece kalın tarafı kullanılarak oynanabiliyordu. "Vuruş için oyun çubuğunun ince tarafını kim kullanırsa, oyunu o kaybeder."

1707 yılında Berlin'de ilk bilardo oyunu gerçekleşti. Zamanla o kadar çok oynandı ki, Kursachsen Prensi "Kahvelerde ve çay ocaklarında kadınların bulunması yasaklansın ve bilardo dışındaki zar, kağıt ve diğer şans oyunlarına müsade edilmesin... Bu tür evlere gidenlere erkek hizmetkârlar hizmet etsin, hizmetçi ve diğer gençler buralara sokulmasın... Ayin zamanlarında kimse bu evde bulunmasın." şeklindeki açıklamayı yaptı. Görülüyor ki kadınlar bilardonun dışında tutuluyor. 1737 yılında Hamburg'ta oniki puanlık 8 parti oyun için 2,5 Şilin ödenmeliydi, kırılan oyun çubuğu yenilenmeliydi ve herhangi bir nedenle örtüyü delen kişi o deliği altınla doldurmalıydı. Bunun yanında oyuncular "Beş şilin cezayı fakirler adına ödemek istemiyorsan, tanrının



adını kötüye kullanma" gibi yasaklara da maruz kalmıştır.

1795 yılında ilk defa karambol oyunundan bahsedildi. Bu oyun biçiminin Fransa'da ortaya çıktığı bilinmektedir. İki beyaz ve bir kırmızı topla oynanan bu oyunda topların birbirine değmesi söz konusudur. Zamanla kare masaların yerini dikdörtgen masalar aldı ve bandların çevresinde bulunan cep ve delikler de kaybolmaya başladı. Cepsiz olarak oynanan ilk bilardo **"Fransız Bilardosu"** olarak adlandırılıyor.

ingiltere'de bilardo oyununun gelişimi daha farklı olmuştur. Gerçi çam ve kavis kaybolmuştur ama cepler kalmıştır ve iki topla oynanan oyun Pool Bilardoya dönüşmüş, bu oyundan da daha sonra Snooker oyunu doğmuştur. Ama biz "Fransız Bilardosu"nda kalalım. 1788 yılında Berlin'de 8 tane bilardo kahvesi vardı ve ilk defa aynı gazinoda iki bilardo masasının kurulması ise küçük bir devrimdi. Almanya'da karambol oyununun yayılma hızının çok yavaş olmasına karşın Fransa'da, özellikle özgürlük savaşından sonra resmi engellerin kaldırılmasıyla, patlama şeklinde bir yayılma meydana geldi. 1822'de Leip-zig Üniversitesi'nin "Gençlik Gazetele-

rinde" öğrencilerin ne kadar borç yapabileceklerine ilişkin (paragraf 27) bir kanun çıktı: "Cafelerde, şarap ve birahanelerde bilardo oyunu için yapılacak harcama miktarı 1 Taler. "dir. Bu tarihlerde Fransa'daki bazı oyuncular, istakayı ters çevirerek başarılı bir biçimde ince tarafıyla oynuyorlardı. Bunun da ötesinde oyun çubuğunun ağaçlı ucunu havalandırmaya başlıyorlardı. Oyun çubuğunu alçılı duvarlara vurarak havalandırıyor ve çubuğu dönderiyorlardı. Eski resimlerde görülen bilardo odasının duvarlarındaki delikler böyle bir uygulamanın ispatıdır. Oyun çubuğu alçılı duvarlara vurulmasına rağmen yinede elden kayıyor ve topların ıskalanmasına neden oluyordu. Bu durum 1818 yılında ingiliz bilardo ustası John CARR'ın aklına, istakanın ucunun oyun topundan kaymasını engellemesi için, hap kutularının içini bildiğimiz yumuşak tebeşirle doldurup satma fikirini getirdi. CARR bu kutuları çok pahalıya satıyordu.

1825 yılında Fransız MENGAUD siyasi düşüncelerinden, sahtekarlık ve kumar yüzünden hapiste yatıyordu. Hapishanedeki bilardo masasında oynamasına izin verildi. Ancak MENGUAD'un oynadığı istakada bir hata vardı ve bu nedenle çizmesinden kopardığı bir parça deri ile onu tamir etmeye çalıştı. Bu işlemden sonra falsolu vuruşların, hatta topun geri geri gitmesine neden olan diğer vuruşların yapılabildiğini farketti. Böylelikle bilardo konusunda bir devrim gerçekleşmiş oldu. Falsolu vuruşlar MENGAUD'a "Bilardonun Profesörü" unvanını getirdi ve kendisi "Le billard, appris sons maitre" adlı kitabı yazdı. 1840 yılında Fransız ROMAİN seri halde oynamaya ilişkin (duruş oyunu)



1820 yıllarında bilardo oyunu

bilinçli tahminlerde bulundu ve 1850 de MENGAUD bandları saç veya telle doldurulmuş olan bilardoda bir seride 100 puana ulaştı. Amerika'da icad edilen lastik bandlarla yeni bir devrim yaşanacaktı. Karambol oyunu yeni ve eski dünyada hızla yayılıyordu. İlk defa 1873 yılında New York'ta büyük bilardoda oynanan "Serbest Parti Dünya Şampiyonası" yapıldı. Bilardoyu meslek haline getiren Fransız oyuncu **GARNİER** toplam 9.32 puan alarak birinci oldu. Aynı tarihlerde Paris'te 20.000 (!) civarında bilardonun olduğu söylenmektedir.

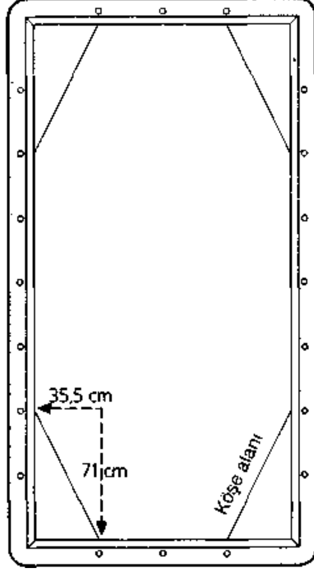
1870 yılında Amerikalı bir bilardo fabrikatörü, fildişi toplarında görülen hataların sebep olduğu şikayetlerle uğraşmaktan bıkmıştı. Yeni bir malzemeyle, daha ucuz ve daha iyi topların yapılması için 10.000 Dolar'lık bir ödül koymuştu. Selüloytu bulan **John HYATT** bu ödülü kazandı. Sentetik toplar o ana kadar kullanılan fildişi toplarını ortadan kaldırıyor ve oyuncuların başarı seviyesini de gün geçtikçe artırıyordu. Bizim yüzyılımız bilardonun teknik donanımına daha da katkıda bulundu. Masalar ısıtılıyor, kumaşlar daha da yumuşak, topun birleşimi daha kurnazca ve oyuncunun başarısı daha iyi. Ancak 20. yüzyıl sistemli oyunun ve stratejilerin arenası olacaktı. Yeni yeni disiplinler ortaya çıkarak oyun daha da zorlaşacaktı. Büyük ve Küçük Cadre, tek ve çift topla oynanan Cadre disiplinleri, Tek-bant, Üçbant ve sanatsal vuruş gibi oyun türleri eklendi. Gerçi 1891'de Stuttgart'ta bir bilardo klubü kurulmuştu ama, asıl 1901 yılında kurulan Mainzer Bilardo Klubü ilk Alman Bilardo Birliği olarak kabul edilir.

1911 yılında birçok klüp yan yana gelerek "Alman Amatör-Bilardo-Birliği"ni kuruyorlar. (DABB). Bu birlik "Alman Bilardo Birliği'nin (DBB) öncüsü, "Avrupa Bilardo Konfederasyonu" (CEB) ve Alman Spor Birliği'nin de üyesidir.

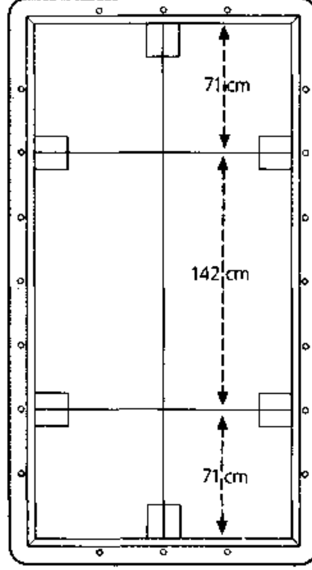
1921 yılında DABB'nin ihtisas organı olan "Bilardo Gazetesi" ilk baskısını yapıyor. Bu gazete "Bilardo Spor Magazini"nin öncüsü olup, bugünkü Alman Bilardo Birliği'nin resmi yayın organıdır.

Oyunun Materyalleri

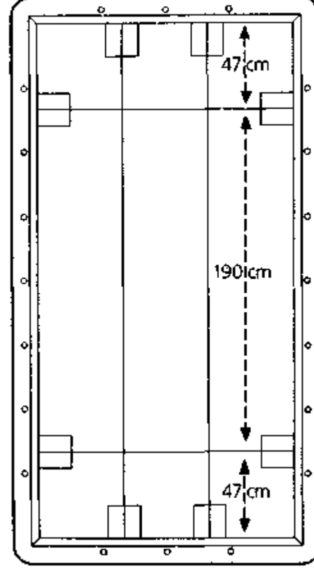
BİLARDO MASASI



Şekil :1 Serbest parti için kullanılan oyun masası.



Şekil :2 Cadre 71/2 ya da 52 ya da 57/2 için kullanılan oyun masası.



Şekil :3 Cadre 47/2 ya da 35/2 ya da 38/2 için kullanılan oyun masası.

ÖLÇÜLER

	Küçük Bilardo	Orta Bilardo= yarım maç	Büyük Bilardo= Bilardo maçı
Oyun Alanı (her zaman 1 :2)	2100x1050 mm	2300x1150 mm	2845x1425 mm
Ağırlık	= 650 kg	= 850 kg	= 1100 kg
Yükseklik	780-800 mm	780-800 mm	780-800 mm
Köşe açıları	262,5x525 mm	287,5x575 mm	355x710 mm
Demir çubuklar (Büyük Cadre Oyununda)	135 mm	148 mm	182,5 mm
Küçük Cadre (Genişlik iz)	35/2 ve 35/1	38/2 ve 38/1	47/2 ve 47/1
Küçük Cadre (Genişlik iz)	52/2 ve 52/1	57/2 ve 57/1	71/2 ve 71/1
Anker	-	-	178 x 178 mm
Yer ihtiyacı	= 5,2 x 4,2 m	= 5,5 x 4,5 m	= 6 x 4,5 m

ARDUVAZ LEVHA:

Büyük bilardonun levhası en az 50 mm, yarım ve küçük bilardonun levhası da 40 mm kalınlığındadır. Ardu-vazın diğer materyallere tercih edilmesinin nedeni kolay ve plan doğrultusunda bileylenebilmesinden, esnek ve ısıya dayanıklı olmasından kaynaklanmaktadır.

BİLARDO MASASININ ISITIL-MASI:

Arduvaz levhanın altında termos-tatlı bir ısıtıcı bulunmaktadır. Nemin örtü ve bandlar vasıtasıyla buharlaştığı levha, yaklaşık olarak 25°C'ye kadar ısıtılmaktadır. Nemin giderilmesiyle örtünün üzerindeki sürtünme azaldığından ve falso etkisi düzeldiğinden toplar optimal gidiş özelliğini kazanırlar. Topun üzerindeki nemin ısıtma yoluyla kaldırılmasıyla toplar arasındaki sürtünme azalır.

Çuha Bantlar Ve Onun= Bakımı:

Çuha ya çok ince dokunmuş tiftikten, ya da en iyi kalite yünden yapılmıştır. Çuha ne kadar çok kullanılmışsa topun ilerleme gücü de o kadar zayıftır. Yeni çuhayı uzun bant kenarı göstermektedir. Eğer çuha es-kimişse, bu kenar kısadır. Eskimiş bir çuhanın bir diğer olumsuz yanı da klepsin daha zor oynanmasıdır.

Yıpranmış çuhalarda oluşan ezik yerler topun sabit kalmasına neden olabilirler. Bu eziklikleri daha çok bant kenarlarında ve köşelerde görebiliriz. Bilardo çuhasının hergün elektrikli süpürgeyle (veya yumuşak fırçayla) temizlenmesi gerekir. Çuhayı sadece fırçalamak ya da ıslak bir bezle silmek yeterli değildir, zira bu tozları ortadan kaldırmaz, daha da çok çuhaya yapışmasına neden olur. Hatta böyle bir uygulamayla çuhanın gerginliği de zarar görebilir.

Bilardo masasının bandları plastik bir karışımdan yapılır. Burada da bandların iyi durumda olması çok önemlidir. Top yüksek sürtünmeden dolayı falso kaybettiğinde, yıpranmış bandlar daha çok enerjiye ihtiyaç duyarlar. Bandlar da hergün süpürülmeli ve temizlenmelidir.

TOPLAR:

Bilardo topları plastikten yapılmış olup ağırlığı yaklaşık 220 gram, çapı da 62,2 mm.'dir. Fildişi topları bugün sadece ustalık isteyen vuruşlarda kullanılmaktadır.

Fildişi toplarına karşılık plastik toplarının ağırlığı ve yuvarlaklığı aynı olup uzun ömürlü ve dayanıklıdırlar. Fildişi toplarında topun merkez noktasının aynı zamanda topun fiziksel ağırlık noktası olmasına ender rastlanır. Bu topun kendi ağırlık noktasına doğru hareket etmesine neden olabilir, yani sufle ve belki de spektaküler, fakat istenmeyen enerjiler yapacaktır. Eğer bir takım için merkez ve ağırlık noktası eşit, resmi ölçülere sahip, aynı ağırlıkta toplar bulunabilirse, "Profesör takımı" ndan bahsedilir ve bu takım paha biçilmez değerdedir. Toplar civa banyosunda istenilen özelliklere göre kontrol edilebilir. Pahalı fildişi toplarının plastik toplara nazaran önemli bir avantajı vardır bu da, toplar daha az sürtünme özelliğine sahiptirler. Böylelikle falsoyu uzun tutabilir ve usta vuruşlarında kullanılan maximal falso vuruşlarının vazgeçilmez topu olmaya devam ederler. Çünkü yakın bir zamanda topların sürtünmelerini azaltmak ve fildişi topunun yüzeyindeki falsoları yapabilmek için, plastik topların maddelerle kaplanması denendi. İster plastik, ister fildişi olsun oyunlarda resmi kanalların izin verdiği topları tercih etmelisiniz.

Her yeni partiden önce topların temiz, hafif ıslak bir bezle silinmesi gerekiyor. Daha kirli topların biraz alkolle silinmesi tavsiye edilir. Daha sonra topların kuru ve temiz bir bezle parlatılması lazım. Temiz toplar falsoyu uzun tutar, daha kolay çekilir ve daha az sabitleşirler.

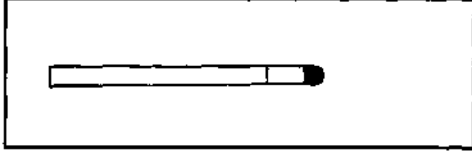
İSTAKA:

Oyun çubuğunun uzun süre depoda kalmış odundan yapılmış olması gerekir. Böylelikle kısalmaz ve vuruş sırasında dalgalanmalar meydana gelmez. İstakanın tamamen düz olması gerekir, (Bunu bilardo masanın üstünde yuvarlama yoluyla kolayca deneyebilirsiniz.) aksi takdirde itme noktası doğru belirlenemez. Eğer istakayı ısıtılmış bilardo masasının üstünde bırakırsanız, en pahalı ve en iyi ıstaka bile eğilir ve kullanılmaz hale gelir.

istakanın üzerindeki deri başlığı

	Uzunluk	Ağırlık	Pommeranz Kalınlığı
Serbest Parti, Cadre, Tekbant	137-140 cm	450-750 gr (500)	10,5-11 mm
Üçbant	142 cm	500-520 gr	11-12 mm.

fildişi kafasını tamamen kaplamalı, yani başlıktan taşmamalıdır. Başlığın köşeleri bulunmamalı ve şekil olarak bir kuruşun şeklini taşımalıdır.



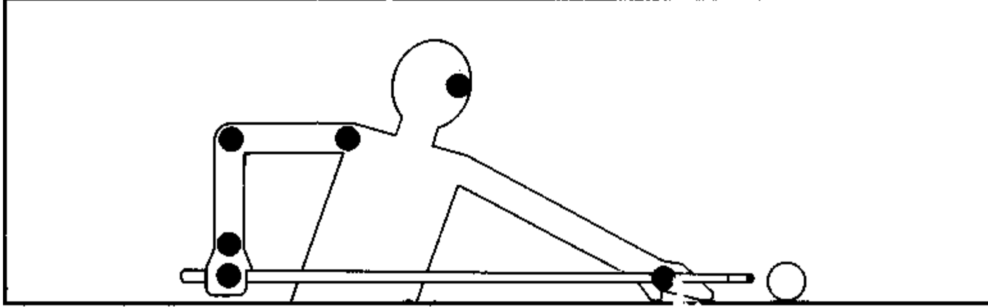
Şekil 4: Istakanın ucu.

Deri kapakçık ince bir zımpara kağıdıyla düzeltilmeli ya da yanlaması bileylenmelidir. Hiçbir zaman sert bir zımpara kağıdı, hatta istaka törpüsü kullanılmamalıdır. İnce zımpara kağıdıyla düzeltilen deri kapakçıklarının her yanı parmakla ıslatılır ve kağıdın tersiyle bastırılır. Aynı kağıdı istakanın gövdesi için de kullanabiliriz. (Yumuşak çelik telde bu iş için uygundur.)

TEBEŞİR:

Maviye boyanmış bilardo tebeşiri zımpara zerrecikleri ve tutkaldan yapılmıştır. Tebeşir istakanın ucundaki deri kapakçığa (Pommeranze) ince ve eşit şekilde sürülmelidir. Tebeşiri genelde hafif dokunarak sürün, tebeşirin döndürülerek sürülmesi kalın bir tebeşir tabakasına neden olacaktır. Kalın sürülmüş bir tabaka ıskalamayı önlemek yerine çoğaltır. İçi oyulmuş bir tebeşiri bıçakla keserek düzeltebilirsiniz. Daha sonra demir bir parayla (2 ya da 5 Mark) düzelterek yeniden kullanılabilir hale getirebilirsiniz. Bu tür bir düzeltme deri tabakasını yaralamaz, zedelemez.

Vücudun Duruşu:



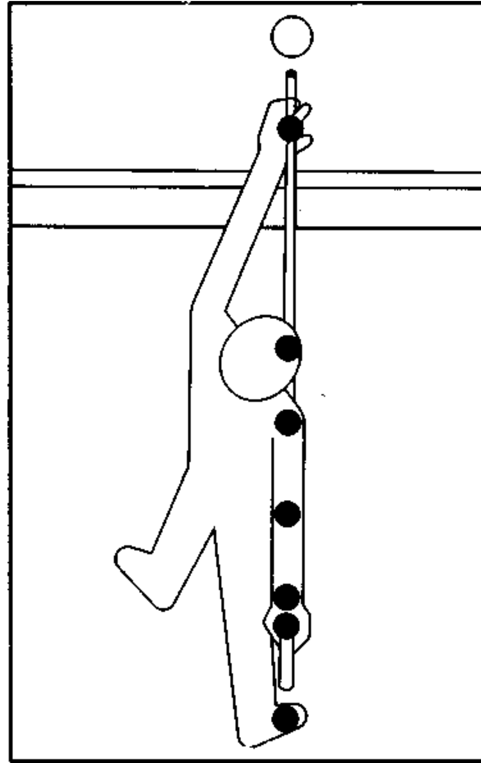
Şekil 5: Vücudun hatasız duruşu

Asıl vuruşa geçmeden önce oyuncunun örnekleri, topun şeklini dikkatlice incelemesi, her olanağın avantaj ve dezavantajlarını hesaplaması ve belli bir çözüme karar vermesi gerekir. Bunun için oyuncunun düz bir duruşla örneklerin çevresini incelemesi lazım. Ancak bundan sonra örneklere pratik olarak yönelebilir. Aşağıda verilen açıklamalar sağ elini kullananlar içindir. Bu nedenle sol elini kullananlar bu çizimlerin aynadaki görüntüsünü dikkate almalılar.

Vuruş sırasında istakanın sağ göze dikey olarak yerleştirilmesi lazım. Sağ el ve sağ üstkol sağ ayağının üstünde bulunuyor. Ön kol ile üst kol 90°'lik bir açı oluşturur.

Bu şekilde aşağıdaki noktaları kapsayan hedef düzlem kurulur: Istaka, sağ göz, ön kol ve üst koldan oluşan sağ el, sağ ayak ve sol el birbirine dikey bir düzlemde (hedef düzlem) bulunur.

Önemli olan sağ elin ve sağ ayağın her zaman dikey, adeta üst üste



Şekil 6: "Herşey hedefte." Sağ ayak, vuruşu yapan el, göz ve ıstakayı tutan el,hepside aynı hedef üzerinde duruyorlar.

durması ve mümkünse bütünlük oluşturmasıdır. Vücudun üst bölümü öne doğru eğilir. Ayaklar doğal bir biçimde karenin diyagonali olan köşe noktalarında durmalıdır. Böylelikle açık duran ayaklar sayesinde güvenli bir duruş elde edilir. Bacaklar gergin olmamak şartıyla biraz aşağıya doğru bükülmelidir. Topun daha ileriye gitmesi gerekiyorsa, sağ ayak ve sağ el biraz geri alınır (onların bir bütün oluşturması gerekir). Topun kısa bir mesafe alması konusunda ise istaka biraz daha önden tutulur ve sağ ayak yakınlaştırılır (Istakayı ağırlık noktasından da tutabilirsiniz).

SOL EL (Bockhand-Ayaklık):

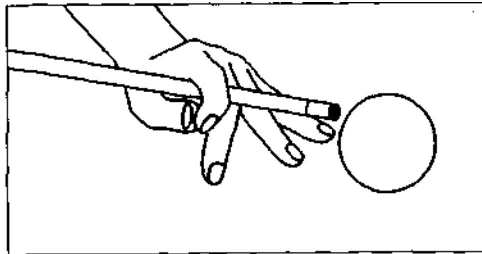
Güvenli ve mükemmel bir istaka kullanımı için sağlam bir ayaklığında kurulması lazım. (Sağ elini kullananlar için sol el bu işlevi görür). Böyle bir ayaklığın ne kadar önemli olduğunu, oyun topuna vuruş sırasında etki eden gücün aynı şekilde istakaya da etki ettiği gerçekliği açıklamaktadır (etki-tepki). istaka güvenli bir biçimde sol el tarafından tutulamazsa, vuruş sırasında geri tepen enerji istakanın toptan kaymasına neden olur, yani ıskalar.

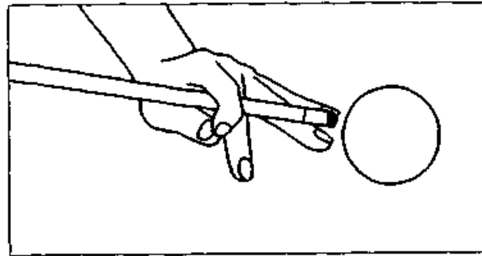
Özellikle karambol bilardosunda bu enerjiyi yakalamak çok önemlidir. istakanın sol el tarafından tutulmasıyla bu enerjinin yakalanması gerçekleşebilir. Istakayı işaret parmağı ile baş parmak arasına yerleştirmekle veya bu iki parmağın üstüne konulmasıyla gerçekleşemez.

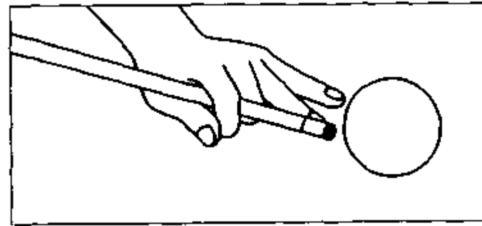
Bu tutuş biçimi şu şekilde öğrenilebilir: Sol el bilardo masasının üstüne düz bir biçimde yerleştirilir, baş parmak orta parmağa doğru götürülür, baş parmak ile orta parmağın uçları birbirine bastırılır.

Bu iki parmak arasındaki boşluk İstakayı sarmalı, ancak onu frenleyecek şekilde olmamalı. **Şekil 7** sol el tarafından tutulan istakanın vuruş yüksekliklerini göstermektedir. Banttan yapılan vuruş sırasında istakanın iki parmak arasından güvenle kullanılması mümkündür.

Şekil 7: Oyun topunun yukarıdan



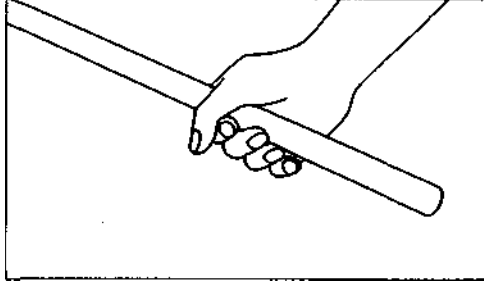




(üst), ortadan (orta) ve aşağıdan (alt) alınması

SAĞ-EL (STOSSHAND)

Sağ el vuruş için istakayı gevşek bir biçimde tutar. Böylelikle istaka dört parmağın arasında yer alır ve baş parmak da bu tutma işini yukarıdan tamamlar. Istakanın çok sıkı ya da çok gevşek tutulması, vuruş için gerekli olan doğru hızı vermez. Vuruş ön kol ile dirsekten gerçekleşmelidir. Ön kol (üst kolla dik açı oluşturan) vuruş sırasında



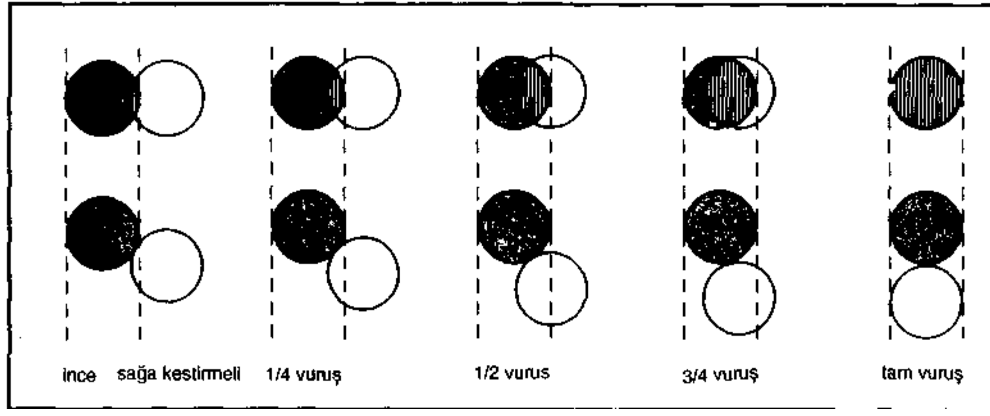
Şekil 8: istakayı bu şekilde doğru tutmuş olursunuz.

istakayı öne doğru iter, bilek ve el çubuğun sonuna doğru yönelir, vuruş tamamlandıktan sonra frenleme yoluyla istakayı eski haline getirir. Hiçbir zaman bilekten yola çıkarak vuruş yapılmamalıdır. Böyle bir vuruş biçimi kısa ve kırık olacaktır. Bunun yanında uzun distanslı vuruşlar da hemen uygulanabilmelidir. Ancak bu vuruş ıskalama oranını ve temponun ayarlanmasını zorlaştırır. Bazı vuruşlarda bileğin sertleştirilmesi gerekir, bunu da istakanın sıkıca tutulmasıyla elde edebiliriz.

VURUŞ:

Bilardo oyununda belli bir vuruşun örneklerle oynanması durumu yoktur. Her örnek kendine has bir çözümlemeyi ve buna bağlı olan bireysel aktiviteyi gerektirir. Tıp biliminde tedaviden önce hastalığın tespit edilmesi önem taşımaktadır. İşte oyuncunun da böyle hareket etmesi ve örneğe uygun olan çözümsel bağlamı kurması lazım. Bu davranış herhangi bir vuruş tekniğinin değil, tamamen aklın işidir. Gerçi başarılı bir bilardo oyunu için tekniğin büyük bir önemi vardır, ancak sadece teknik yeterli değildir. Oyuncu mantıklı bir şekilde çözümü bulmalı, vuruş tekniği ise bunu gerçekleştiren öge olmalıdır.

Zamanla prensip olarak dikkate alınması gereken vuruş özellikleri ortaya çıktı. Örneğe karar verildikten, vücut doğru olarak şekillendikten ve elin yerleştirilmesinden sonra istakanın bir iki defa öne doğru sallanması gerekir. Bu sallanma vuruş gücünü ayarlama açısından çok faydalıdır. Sallanma sırasında örnekteki vuruş zihinsel olarak gerçekleşiyor. Oyun sırasında istakanın ne kadar sallanacağı oyuncudan oyuncuya değişir, üç-dört sallamadan sonra doğru vuruş biçimini yakaladığına inanan oyuncunun, vuruşu hemen yapması lazım. Abartılmış ve çok sık tekrarlanan sallama işlemi sadece oyuncunun canını sıkmaz. Ön kol ve bilek tarafından yapılan sallama işleminin harmonik olmasına, yani öne ve arkaya gidiş sırasında kesintilerin olmamasına dikkat etmek gerekir.



Şekil 11: Vuruş topu (beyaz) ile hedef top (yeşil) arasındaki ilişki.

B2'ye isabet ettirmek:

B2'nin isabet edilmesi öncelikle oyuncudan B1'e yönelik mekansal geçişli bir oyun talep etmektedir. Örneğin, B2'ye 1/4 oranında isabet etmek istiyorsanız **(Bkz. 11)** oyun topunun merkez noktasını şekilde gösterildiği gibi B2'nin yanından oynamalısınız. Asıl sanatsal yan, oyun topunun merkezini B2'nin yanından geçecek şekilde nişan almanızda ve oyun topunun kenarının B2'ye isabet etmesinde yatmaktadır. **Dikkat:** Ne merkez noktası (B2'nin isabet alması dışında), ne de oyun topunun kenarı (B2'nin kısmen temas alması dışında) B2'nin asıl temas noktaları değildir. Aslında bu iki ipuçlarının arasında her zaman önemli bir nokta vardır.

Bu mekansal geçişli düşünce profesyonel olmayı ve çok çalışmayı öngürür. Ancak zamanda otomatik olarak olağandışı bir çaba gerektirmeden yerleşir.

Daha sonraki açıklamalarda B2 isabet verileri ile oyun topunun kenarının B2'yi ne kadar kestiği anlatılmaktadır.

B2 nereye gidiyor?- Hedefleme:

Oyun topu tarafından isabet alan ikinci top (B2) karambole gelerek harekete geçer. Onun nereye gideceği önceden belirlenebilir mi, veya belli bir alana doğru yönlendirilebilir mi? Bu , aşamada Fizik'teki bir kanunu hatırlayalım: Herhangi bir bilyeye yönelik enerji her zaman bilyenin merkez noktasına etki etmektedir. Bu kanunun bilardo için anlamı şudur: Saldırı noktasının ve merkez noktasının çizgisinin uzatılması oynanan topun gidiş hattını belirlemekte, böylelikle oynanan topun nereye gideceği önceden görülebilir ve hesaplanabilir.

Bu tür bir tespit bilardo oyununu (özellikle Pool Billardo) genişletmekte, döndürmekte. Eğer B2'nin belli bir yönde ilerlemesi gerekiyorsa, öncelikle hedef alınan B2'nin merkez noktasının gidiş yönüne geri gidiyoruz ve B2'nin isabet alanını topun eşleği ile istenilen yönde ilerlemesini sağlıyoruz.

Gidiş yönünün takip edilmesi ista-

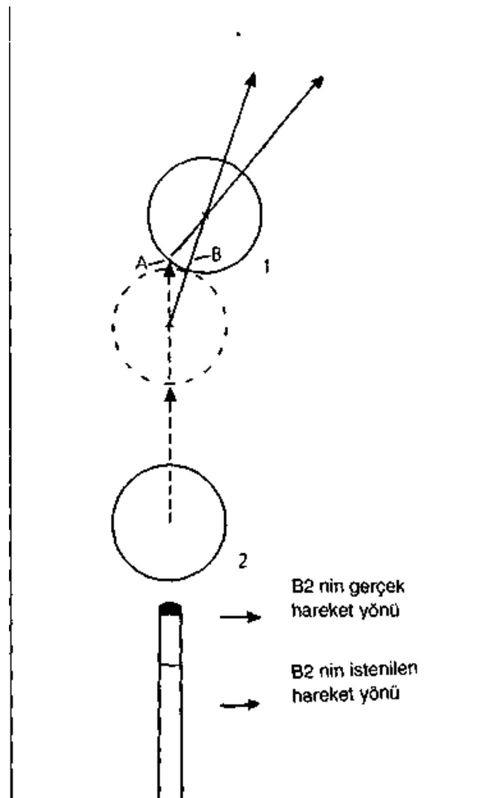
kanın yardımıyla yapılabilir. Istakayı yeni gidiş yönünde B2'nin orta noktasının üstünde tutunuz ve kesişim noktasını topun istiva hattıyla belirleyiniz. B2 bu noktada vurulursa istenilen yöne doğru yol alacaktır.

Buraya kadar teori oldukça kolaydı. Şimdi yeni bir zorluk doğuyor. Peki, oyun topunun isabet noktasının B2'ye hangi noktadan hücum edeceği nasıl anlaşılır? Bunun için **Şekil** 12'de gösterilen "yanlış isabet etme" örneğini inceleyiniz. B2'yi oyun topunun merkez noktasıyla A'nın isabet noktasına hedefleyiniz. Oyun topunu A noktasına isabet etmenize rağmen, B2'yi A noktasıyla ispat etmeyip B'yi vuracaksınız. Bunun sebebi oyun topunun kürevinin (yuvarlaklığı) B2'yi görünenden önce vurmasındandır. B2 böylelikle isabet alıyor ve sizin amaçladığınız yönün tam tersine gidiyor.

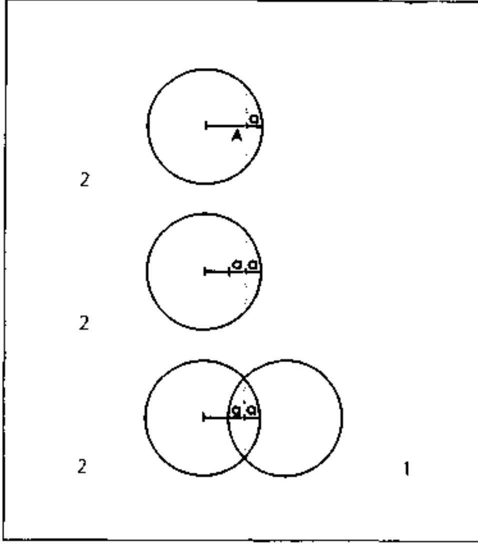
Bundan çıkan sonuç şudur: Bilardo oyununda kullanılan oyun topunun merkezi, nişan almak için hiç de uygun bir yardımcı değildir. Fakat bu merkez doğrultusunda nişan alamazsanız, neye göre alacaksınız?

Bugüne kadar tüm kitap yazarlarının kaçındığı bir problemle karşı karşıya olduğumuzu görüyoruz. Topun merkez noktasının yanında, top kenarı da hedefleme için mükemmel bir araçtır. Oyun topu bir nokta olmayıp üç deminsiyonlu (boyutlu) bir yapı olduğundan, nişan almak için mekansal bir ön düşünce (mekansal olarak topun nereye gideceğini düşünmek) gerektirir. Oyuncu, oyun topunun istenilen yöne doğru gitmesi için top kenarının B2'ye ne kadar dokunacağını önceden görebilmelidir.

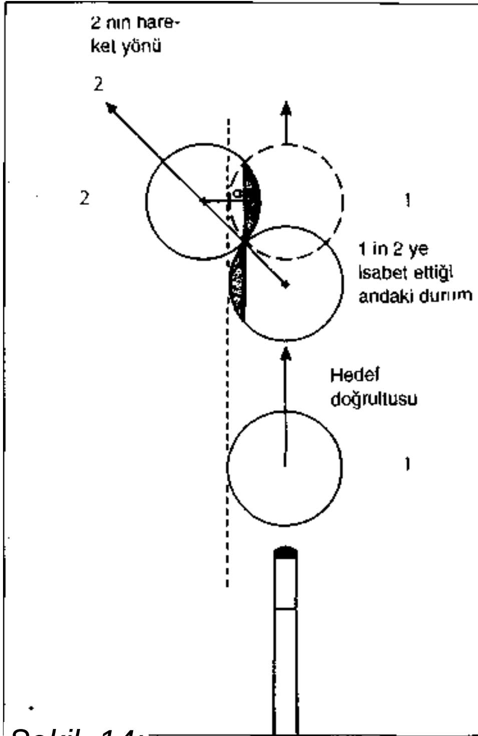
Oyun topunun kenarı merkez noktasını aynı mesafeyle takip ettiğinden, bu kenarı nişan almak ve isabet etmek için kullanmak oldukça kolaydır ve çabuk öğrenilir. Okuyucuya küre üzerine geometrik bilgiler vermek yerine, onların kolayca kullanabilecekleri pratik bilgilere yöneleceğim. Bunun için sayfa 22'de gösterilen **Şekil** 13'ü inceleyiniz. Farzedelim B2 için A'yı nişan aldınız B1'in A'yı vurarak B2'yi istenilen yönde ilerletmesini nasıl sağlayabilirsiniz? isabet noktası A'yı top istiva hattının yüksekliğinden top kenarıyla birleştirirseniz, a mesafesini elde etmiş olursunuz.



Şekil 12: Yanlış nişan alma



Şekil 13:



Şekil 14:

Oyun topunun kenarı ile B2'nin toplam mesafesinin kesişim noktasının eşleğini hedefleyiniz, böylece oyun topu tam A noktasından karambole olacaktır. Aşağıdaki çizelgede görülen çizimde, isabet noktası A ile B1 ve B2'nin aynı derecede etkilendiği, topun çapının isabet noktasında bir çizgi oluşturduğu ve bu uzamadan gidiş yönünün ortaya çıktığı açıkça görülmektedir. Bu görüntü aynı zamanda, oyun topunun merkez noktasıyla B2'yi ıskalayacağınızı ve oyun topunun kenarının asıl doğru olan hedefi vereceğini göstermektedir. Oyuncunun tespit edilen isabet noktasını yeniden bulmak için yer değiştirmek zorunda kalması problem yaratabilir. Bunun için -kullanılabilirse- şöyle bir uygulama mümkündür: istakayı B2'nin üstünden B2'nin gidiş yönüne doğru tutunuz ve isabet noktasını belirleyi-niz. Görülüyor ki böyle bir uygulama isabet noktasının daha kolay bulunulmasını sağlıyor ve zorlanacak vuruş yönüne doğru çevirilmesi gerekmiyor. Diğer yardımcı öğeler lamba ve ışık kaynaklarıdır. Zira ışığın topun üzerinde bıraktığı gölgeler ve parlamalar da ipucu olarak kullanılabilir.

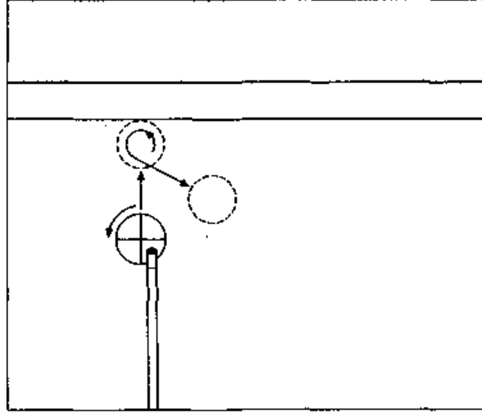
Pool oyuncuları bu konuda daha şanslılar. Renkli çizgiler ve sayılar sürekli hatırlanacağı için, isabet nok-tasının tespitinde bunların değeri yüksektir. Snooker oyunundaki ilişkiler karambol bilardodaki ilişkiye benzer. Sizde bu tür yardımcı öğeleri bulmaya ve kullanmaya çalışınız, zira bunlar resmi oyun kurallarına göre yasak değildir.

FALSO:

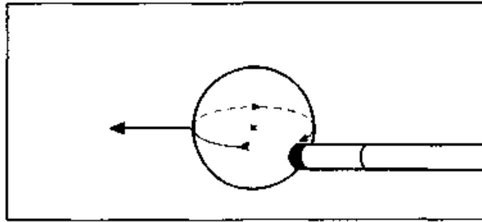
"Devir" ya da "Aldatma" da denilen Falso, topun devir hareketini açıklamaktadır. Topa merkez noktasının yanından vurulursa, ileriye doğru hareket etmenin yanında, birde yanlamasına dönüş hareketi (devir veya çeviri hareketi de denilir) kazanır. **Şekil** 15'de gösterilen çizimi ele alırsak B1'e uygulanacak sağ falsoyla sola doğru gittiği tespit edilmiştir **(Şekil 16).**

Falso hedeflenen biçimde oyun topunun gidişini destekliyorsa, buna **"Gidiş Falsosu"** denilmektedir. Topun gidiş yönüne zıt bir yönde ilerliyorsa buna da **"Contra Falso"** denir. **Şekil** 17'de gösterilen örnekte "sağ falso" ile "gidiş falsosu" gösterilmektedir. Bu falsolar topun doğal gidişini sağa doğru desteklemektedir. Sol falsonun kullanılması burada "Cotra falso" niteliğini taşıyacaktır ve B1'i sola doğru döndürerek doğal gidiş yönünü değiştirecektir.

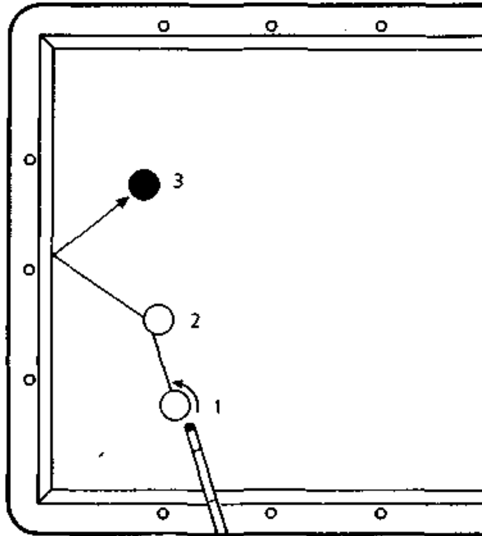
Oyun topu kendisine yapılan falsoyu değiştiremez. Tabii ki sağ falsodan birdenbire bir sol falso yaratmak imkansızdır. Fakat oyun topunun sona doğru falsosu kalmayabilir, buna karşılık banta dokunma yoluyla (olmayan) yeni bir falso kazanabilir (Bakınız Sayfa 25.).



Şekil:15



Şekil:16



Şekil:17

Genel Falso Kuralları:

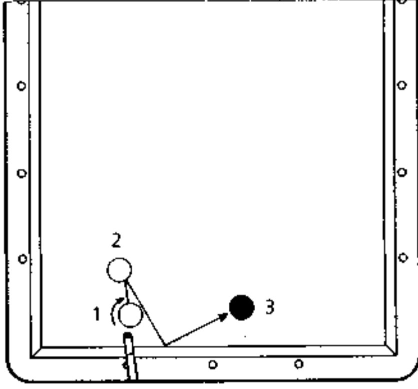
Oyuncu oyun topunun gidişine yönelmeli ve örneğe göre topun nasıl ilerleyeceğini görmelidir. Oyun topunun bandın son temasından önce B3'ü gösterdiği falso "Gidiş falso-su"dur.

Gidiş yönü oyun topunun gidiş falsosunu belirlemektedir. Bu konuda oldukça zor olan bir örneğe göz atınız. **Şekil 18'de** oyun topu bir kleps (Rövaşata, Çekme topu, Sektirme de denir) yoluyla aşağıdaki kısa banta vursun ve B3'e ulaşsın. Burada söz konusu olan hangi falso, gidiş falsosudur?

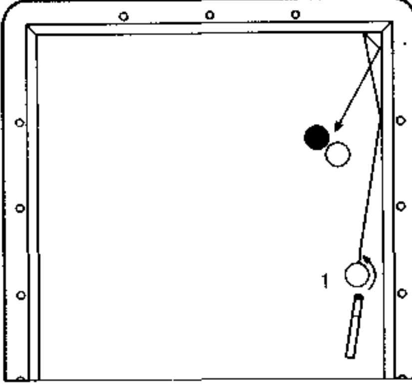
Öncelikle kendinizi oyun topunun gidişine adapte ediniz. Oyun topu -B2'den banta doğru- sola doğru gitmelidir.

Bu arada oyun topu B3'in solunda yer alır örneğimiz bu şekliyle sol falsoyu ifade etmektedir.

Son olarak **Şekil** 19'da görülen ve **"Ters dönen"** adı verilen örneğe bakalım. Hangi falso gidiş falsosudur? Kendinizi yeniden oyun topunun gidişine adapte ediniz. Oyun topu son bantta B noktasına temas etmeden önce, amacına yönelip sağa doğru gitmelidir. Görülüyor ki buradaki sağ falso oyunun gidiş falsosunu oluşturuyor. Aslında birinci bandın A noktasına değmesi halinde Contro falso oluşacaktı. Bizim burada verdiğimiz falso kurallarında asıl önemli olan oyun topunun B3'e değmesidir.



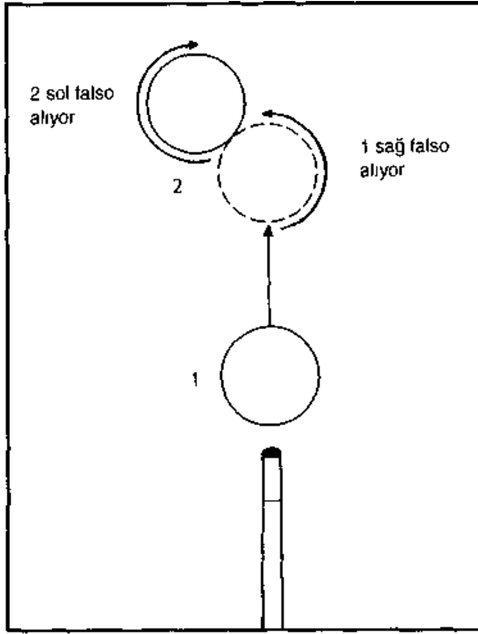
Şekil:18



Şekil: 19

Karambol ya da Bant Temasından Doğan Falso:

Oyun topu vuruşla direkt bağlantısı olmayan başka faktörlerle de falso yapabilir mi? Bu aşamada B2'nin karambole olması ve bant temasını iki faktör olarak ele alabiliriz. Falso olmadan oyun topu B2'nin yanından karambol yaparsa oyun topu sürtünmeden dolayı yanlamasına bir devir kazanır. **Şekil 20'de** gösterilen örnekteki gibi, B2 sol taraftan isabet edilirse, B1, B2'deki sürtünmeden dolayı sola yönelik bir devir alır ve sağ falsoyu oluşturur. B2'de ise bunun tersi, yani sola yönelik devir = sol falso meydana gelir.



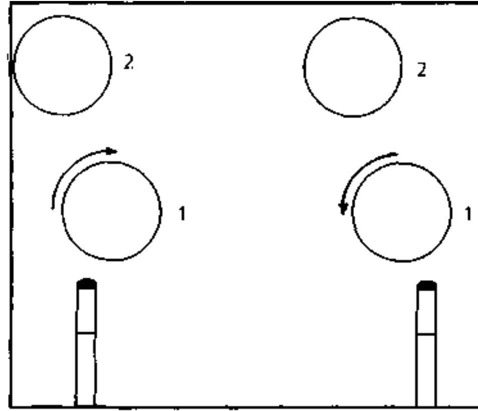
Şekil: 20

Yakın Duran B2'de Falso Etkisi:

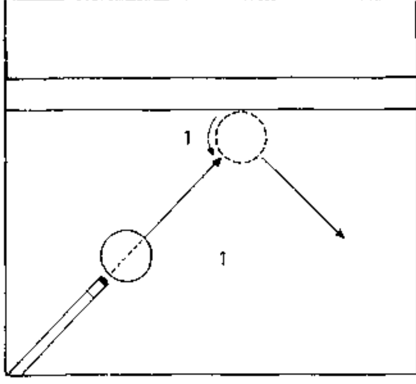
Daha önce açıklanan örneklerle, yakın duran B2'deki falso etkisi açıklanabilir. Örneğin B2 sağ tarafından isabet alırsa, B1'in sürtünmeden dolayı sola yönelik bir devir, yani sağ falso yapmasına neden olur **(Şekil 20 ile kıyasla).** B2'nin sağ tarafındaki bir karambol sol falso= gidiş falsosunu oluşturur, tersi olan sol falso da contra falsodur. Yakın duran B2'de gidiş falsosu B2'den ayrılmakta, contra falsoda ise B2'ye yönelmektedir **(Şekil 21).**

Bu şekildeki bir oyun bize gidiş falsosunun karambol ile güçlendiğini, Contra falso ile de zayıfladığını göstermektedir.

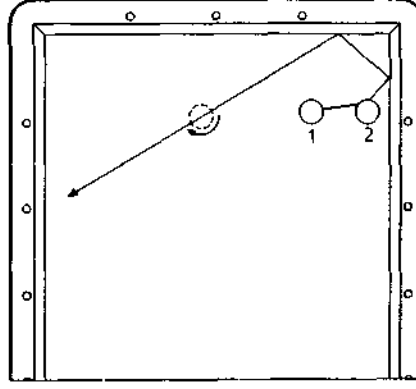
B2'nin basit bir biçiminde karambol edilmesi, oyun topuna falso etkisi vermeyecektir. Azami falso etkisi yalnızca karambol ile elde edilmez, topa vuruş sırasında verilerek de elde edilir.



Şekil: 21



Şekil: 22



Şekil: 23

Bandın Etkisiyle Oluşan Falso:

Bant kenarı da oyun topunun falso yapmasına neden olabilir. **Şekil 22'de** de görüldüğü gibi, eğer oyun topu herhangi bir açıyla banda doğru oynanırsa (Dikkat: dik açıyla oynanmamalı, aksi takdirde top aynı düzlemde çıkış noktasına geri gelir) bandın yanında bir biçim alır. B1 tarafından banda etki eden enerji oyun topuna geçer. Oyun topu bandın son temasından dolayı sola yönelik hafif bir devinim gösterir. Bu örnekte sola yönelik devinim sağ falso anlamındadır. Sağ falso bu noktada oyun topunun gidiş falsosudur ve oyun topunun sağa yönelik ilerlemesine yardımcı olur.

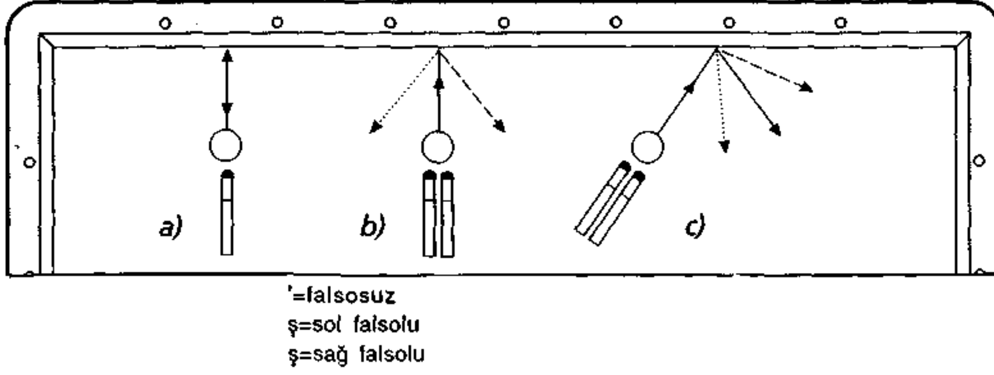
Bant vuruşlarında kullanılan herhangi bir eğri açı (dik açının dışında) ile vuruş, oyun topuna falso kazandırır.

Unutma:

Falsosuz oynanan topa bant vuruşu ve karambol oyunu gidiş falsosu kazandırır.

Şekil 23'de görüldüğü gibi birçok faktör aynı anda bir araya gelirse, falsosuz vurulan oyun topu duruma göre üçüncü banttan kaynaklanan bir falso alabilir (B2 deki karambol ve köşelerde 2 kısa mesafede meydana gelen bant teması, oyun topuna falso özelliğini kazandırır).

Falso (Rotasyon enerjisi) bantla temas ettiği an dönme enerjisine geçebilir. Her oyuncu oyun topunun saniyelerce yerinde döndüğünü, fakat bir milim bile ilerlemediğini biliyordur. Böyle bir durumda top köşelerden biri ile temas ederse yeniden hızlanır. Eski Dünya Şampiyonu Alman Dieter **MÜLLER** Üç Bant Dünya Turnuvası'nda partiyi kazanmak için ihtiyacı olan son puana ulaşacakken, bu acı gerçeği farketti. Son vuruşunu maxi-mal falsoyla yaptı, oyun topu üç bantı geçerek B3'e doğru yöneldi ve hala içinde falso taşımaktaydı. B3'e bir milim kala top yerinde durdu, fakat



Şekil 24: Falso ve Bant Vuruşları

dönmesi hala devam ediyordu. Top yaklaşık olarak bir dakika daha dönmesine rağmen, B3'e bir milim bile yaklaşmamıştı. Bu olay oldukça ilginçti, fakat karambol gerçekleşmemişti. MÜLLER oyunu kaybetti ve turnuvadan diskalifiye oldu.

Falso ve Bant Vuruşları: Şekil 24 falso etkisiyle yapılabilen bant vuruşlarını göstermektedir.

a) Oyun topu düz bir şekilde banda falsosuz olarak oynanır; top çıkış noktasına geri döner.

b) Oyun topu banda düz bir şekilde.

—Sol falsodan oynanır = Sola gider.

—Sağ falsodan oynanır = Sağa gider.

c) Oyun topu herhangi bir açıdan banda vurulur:

Falsosuz = Düşüş açısı aynı zamanda çıkış açısıdır (Sadece gördüğümüz kadarıyla)

Sağ falso = Vuruş açısı sağa doğru genişletilir (sağ tireli çizgi).

Sol falso = (Burada Contra Falso) vuruş açısı sola doğru kısaltılır (sol tireli çizgi).

Unutma:

= Sağ falsoda top bant tarafından sağa doğru vurulur.

= Sol falsoda da top bant tarafından sola doğru vurulur.

Falso etkisi (= gücü) vuruş gücüne ve vuruş hızına bağlıdır. En iyi falso etkisi uzun ve dayanıklı bir vuruşla elde edilir.

TEMEL VURUŞLAR

KLEPS ÇEKTİRME:

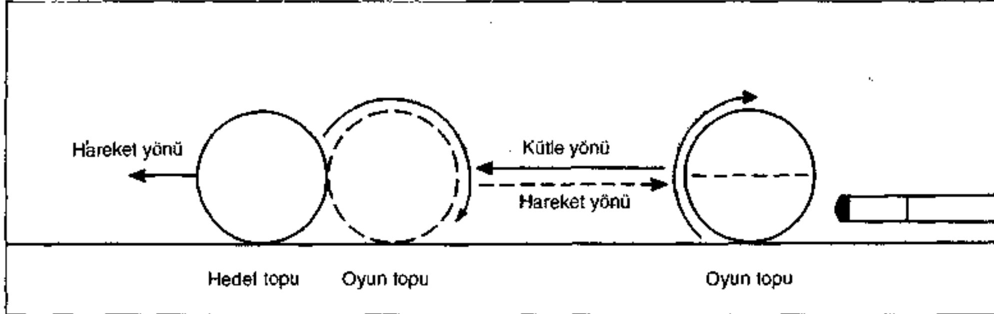
"Klepisto", "Çekici", "Çekme Topu" ve "Ara Sıra Geri Çeken" de denilen "Kelps Çektirme" bilardo oyununun en önemli vuruşlarından biri olup, her durumda ve yönde onu iyi kullanmak, ona hakim olmak gerekir. Topun birleşimi ve seri halde devamı bu vuruşun doğru olarak yapılmasına bağlıdır.

İlke:

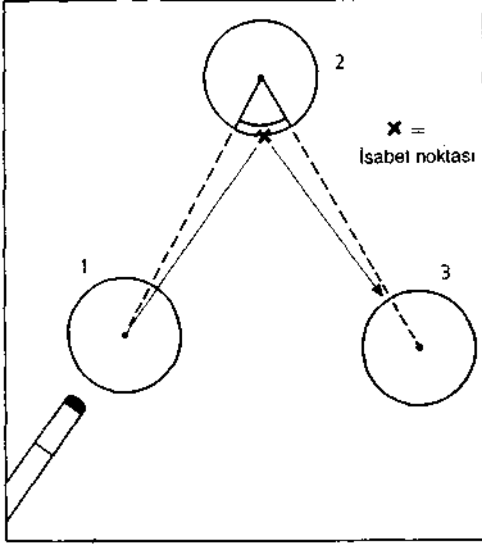
Oyun topunun orta noktasının altından vurulduğu zaman, top ileriye doğru gittiği halde geriye doğru gidiş özelliği göstermektedir, yani ters yönde hareket edip ileriye doğru gitmektedir. B2 ile karşılaştığı an **(Şekil 25)** kısa bir müddet durur. Bu andan itibaren dönme yönü onun gidiş yönünü belirler. Oyuncunun bakış açısından top geriye doğru gitmektedir.

Teknik:

Oyun topu geriye doğru dönme özelliğini ancak etkili ve devamlılığı uzun olan bir vuruş sayesinde sürdürebilir. Eğer topa bu tür bir vuruş yapılmamışsa topun dönme hızıyla çok az bir mesafe alınır. Oyun topu dönme yönünü değiştirir, yani top ileriye doğru dönerek ilerler. Bu aşamadan sonra kleps çektirme falsosu bir daha sağlanamaz.



Şekil: 25



Şekil:26

Hesaplama:

B1-B2 ve B2-B3'ün merkez birleşim noktaları B2'de bir açı oluşturur. Bu açıyı ikiye bölünüz. Bölünen bu açının kesit noktası ile B2'nin istiva hattı B1'in isabet noktasını oluşturur.

Sırt Falsolu Vuruş :

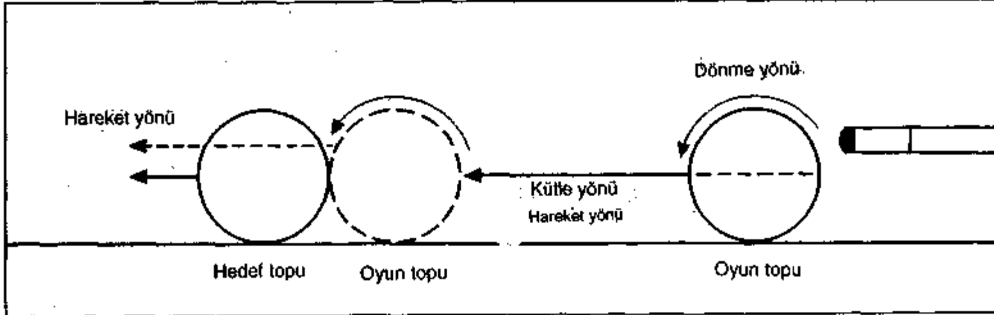
B3-B2 tarafından kapatılmışsa ve oyun topu onu basit bir vuruşla bile yakalayamıyorsa, o zaman sırt falsolu vuruş kullanılır. Bu vuruşta B2 B3'ün çok yakınından geçirilerek, oyun topunun B3'û düz bir çizgide yakalanmasını sağlar. Sırt falsolu vuruş B2'nin isabet alması açısından kleps vuruşundan daha zordur. Oyuncunun bakış açısından B2'nin arkasında olan ve B2'nin belli bir noktada isabet edilmesini kapsayan bu adımı, keskin bir vuruşu gerekli görmektedir. Eğer B2 B1'den uzaktaysa sırt falsolu vuruşun gerçekleşmesi zordur. Sırt falso vuruşu B2'nin tam isabet almasını ve düz bir vuruşu gerekli görmektedir.

İlke:

Eğer oyun topu yüksekten ya da çok daha yüksekten harekete geçirilirse, hareket yönüne doğru sürekli olan bir devinim haline girer. **(Şekil 27)** B2'yi yakaladığı an eski dönme yönünde ilerlemek ve sonunda B3'ü yakalamak için kısa bir süre durur (Bazen oyun topu istenilenin de dışında yükseğe fırlamaktadır).

*** Uzun sırt falsolu vuruşun tekniği:**

— Sağ ayak ve sağ eli biraz geri



Şekil: 27

alınız (oyun topu uzun bir yol almalı).

— B1'i yüksek ya da çok yüksekten isabet alınız.

— B2'nin tam isabet alması gerekir, aksi takdirde sırt falsolu vuruş elde edilemez. B2 sadece vurulur.

— Hızlı, sürekli ve güçlü bir biçimde vurunuz.

*** Kısa sırt falsolu vuruşun tekniği:**

—Sağ ayak ve sol el bilardonun yakınında tutulur.

— Istaka bu aşamada ağırlık derecesinin üstünden biraz kaldırılarak tutulur.

—B1 her zaman yüksekten tutulur.

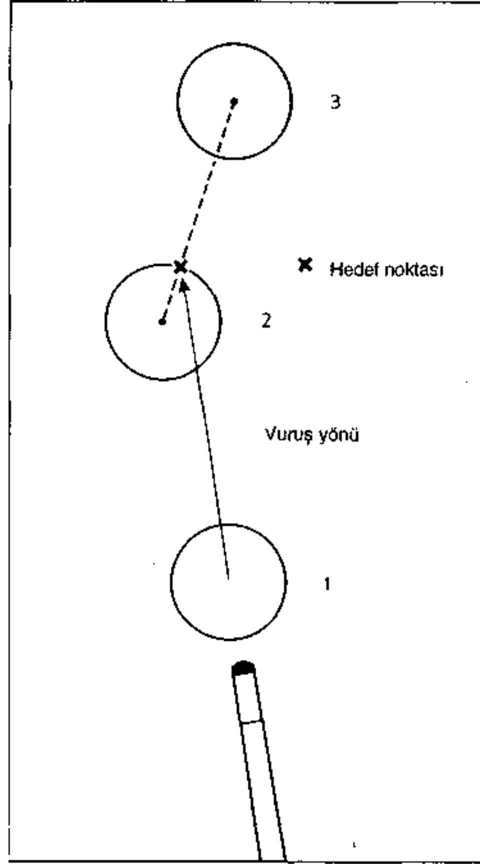
—B2'yi her zaman tam oynamalısınız.

Kısa bir vuruş yapınız ve istakayı vuruştan sonra biraz geri çekiniz.

işaret parmağının hedef çizgisini bölmesini engellemek için sol elin üstüne istakanın yerleştirilmesi uygundur. Iskalama tehlikesinden dolayı tutma yoluyla daha iyi oynanan bu vuruş, kesişim topları ve kafa vuruşlarından dolayı anlatılan diğer vuruş teknikleri için bir istisna niteliğindedir.

Hesaplamalar:

B2 ile B3'ün merkez noktalarını birleştiriniz. Oyun topunun hedef noktası bu birleşim çizgisinin B2'deki top istiva noktasıdır (Oyuncunun bakış açısından). Bu noktayı oyun topuyla nişanlayınız (Bu noktanın isabet edilmesi gerekir), top düz bir çizgi halinde B3'e doğru giderken, B2 B3'ün yanından geçecek. Daha sonraki top



Şekil:28

birleşiminde oyun topu B3'ü öyle bir karambol etmeli ki, top B2 yönünde hareket etsin. **Şekil** 28'de de görüldüğü gibi hedef noktanızı biraz sağa doğru kaydırmalısınız. B2'nin B3'den olan uzaklığına bakarak uzun ya da kısa sırt falsolardan bahsedilir (Kısa = mesafe aralığı yaklaşık olarak 10 cm). Sırt falsolu vuruşun her biri kendi vuruş tekniğini gerekli görmektedir.

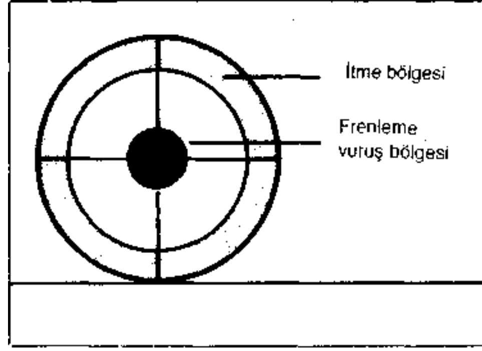
FREN VURUŞU:

"Amorti," "Amorti vuruşu," "Frenlemek" ya da "Oyun Topunun Zayıflatılması" da denilen fren vuruşu, başarılı bir seri oyununun şartı olan yakın, ya da yakınlaşan top birleşimini elde etmek için kullanılan önemli bir yardımcıdır. Topunu zayıflatmayı (yavaşlatmayı) öğrenememiş bir oyuncu büyük serileri asla oynayamaz.

İlke:

Oyun topu merkez noktadan ele alınırsa (Frenleme vuruş sınırı **Şekil 30)** ve B2 tamamen nişanlanırsa, oyun topu kendine has bir rotasyonu olmadan daima B2'ye doğru yönelecektir (Kayma mesafesi **Şekil 29).**

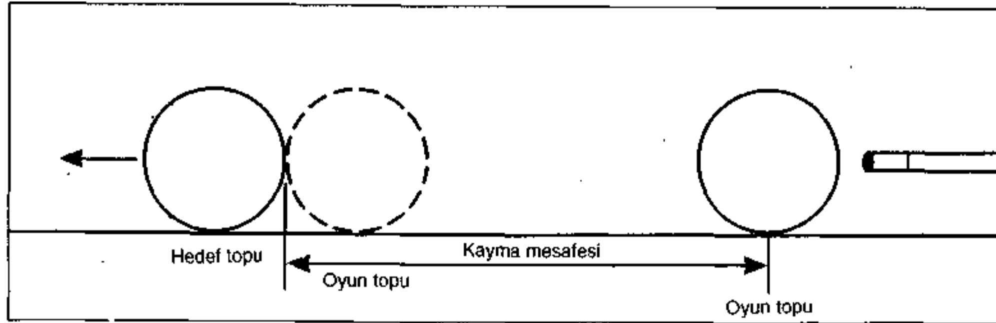
Görülüyor ki, oyun topunun kendine has bir devinimi yoktur. Oyun topu B2'ye yöneliyor, ya da ona doğru kayıyor. B2 tamamen isabet aldığında B1 de enerjisini almaktadır. Oyun topu B2'nin yerinde durmaktadır, bu arada B2 B1'den elde ettiği enerji ile gidişini devam ettirmektedir. Eğer oyun topuna merkez noktasından başka "üst orta, alt orta", ya da yanlamasına vurulursa, frenleme tam gerçekleşmez. Top biraz ileriye, ya da geriye doğru



Şekil:30

gider, çünkü kendisinin bir rotasyonu vardır. Ancak B2'nin tam isabet alması, vazgeçilmez bir ön şart olarak kalmaktadır.

Şekil 29'un da gösterdiği gibi, falsoda çok dikkatli olmak lazım. Frenlenen oyun topu B3 yavaşça gittiğinden, B3'ün durumunu ya hiç, ya da az değiştirmektedir. Bu aşamada B2, B1 ve B3'ün yanına doğru yönlendirilebilir. Böylelikle yakın, ya da yakınlaşan bir top birleşimi elde edilebilir. Oyun topunun B3'e yakın olması da seri durumu olmadığı şartlarda iyi bir avantajdır. Daha sonra yapılacak karambol daha kolaylaşır.



Şekil: 29

Teknik:

— El ve istakanın tamamen düz durması lazım,

— Sağ el kapalı tutulur (ıstakayı sıkıca tutmak),

— B1 her zaman topun merkezinden alınır (Fren vuruş sınırı Şekil 30),

— B2'yi her zaman tam isabet etmek gerekir,

— Sürekli ve güçlü bir biçimde vurmak şarttır,

— Istakayı vuruştan sonra çekmeyip masanın üstünde bırakınız,

— B1 B3'ü öylesine yakalamalıdır,

— B1'in tüm enerjisi B2'ye geçmeli.

Bir veya iki topla yapılan giriş alıştırmaları:

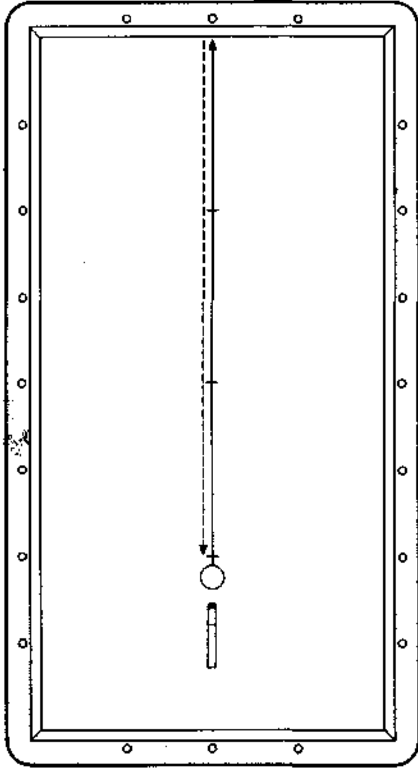
Biraz sonra sunulacak olan alıştırmalar amatörler için düşünülmüş olup, şu ana kadar verilen teorik bilgileri pratiğe aktaracaktır. Lütfen doğru bir duruşa, sol elin doğru yerleştirilmesine, istakanın tutulmasına ve öne doğru sallamanın yerinde olmasına dikkat ediniz. Alıştırmalardan birini seçiniz (B1'in farklı biçimlerde alınması, B2'nin isabet edilmesi, Falso)

Tip: Eğer topların duruş yerlerini tebeşirle işaretlerseniz her pozisyonu yeniden kurabilir ve alıştırmayı yenileyebilirsiniz.

Bandın odun ve örtü bölümünde yapılan sallama hareketleri:

Bu alıştırma ile doğru yeri, elin doğru yerleştirilmesini ve istakanın tutulmasını öğrenebilirsiniz.

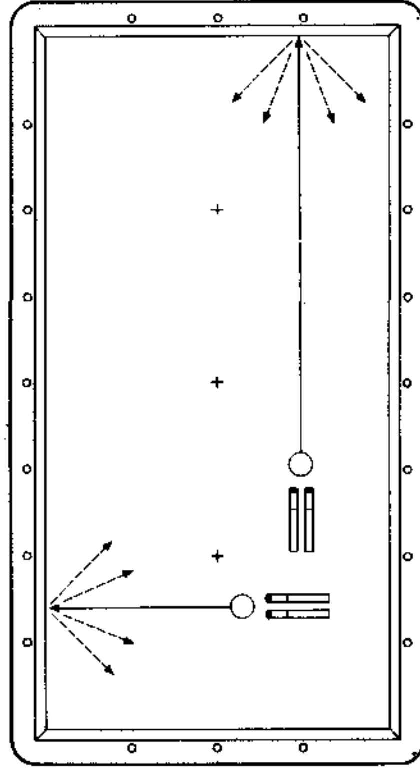
Istaka yanlamasına ya da yukarıya sallanmadan öne doğru götürülmelidir. Sallama hareketleri bölünmeden, hormonik bir şekilde gerçekleşmelidir. Bu konuda sayfa 16-18 arasındaki "Temel Bilgiler" bölümündeki vücut duruşunu inceleyiniz.



Şekil:31

Temponun varyasyonları ve B1'in alınması (Şekil 31):

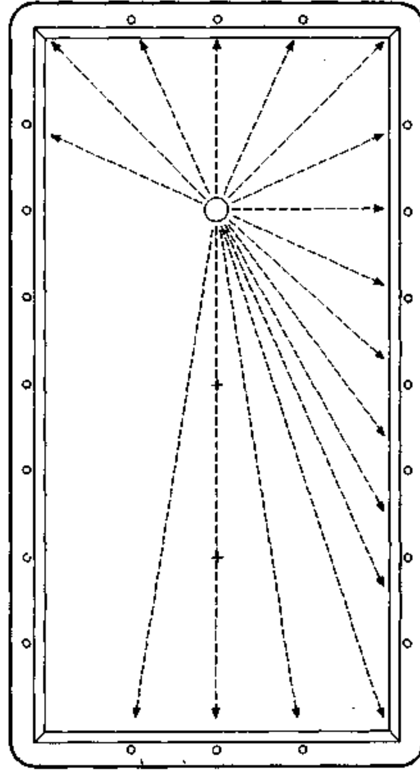
Oyun topunun hareket edeceği orta çizgiyi cadre çekicisi ile işaretleyiniz. Farklı tempolarda falsosuz olarak B1'in alınmasını çalışınız.



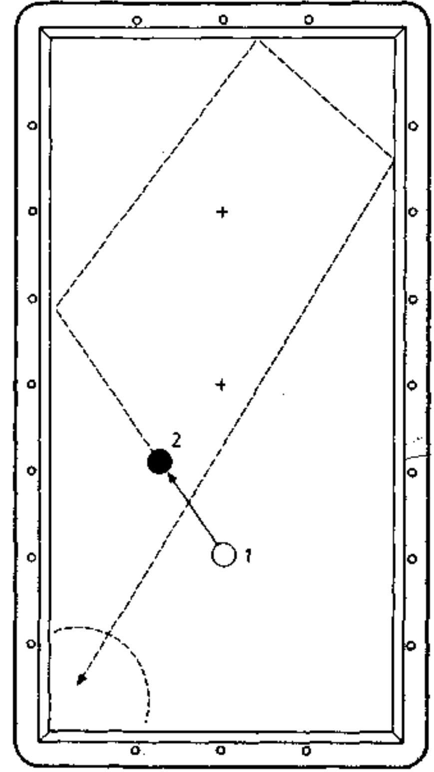
Şekil:32

Falsonun etkisi (Şekil 32):

Kısa ve uzun banda paralel olarak oynayınız, farklı falsolar veriniz, tempoyu farklılaştırınız ve farklı yüksekliklerde vurunuz.



Şekil:33



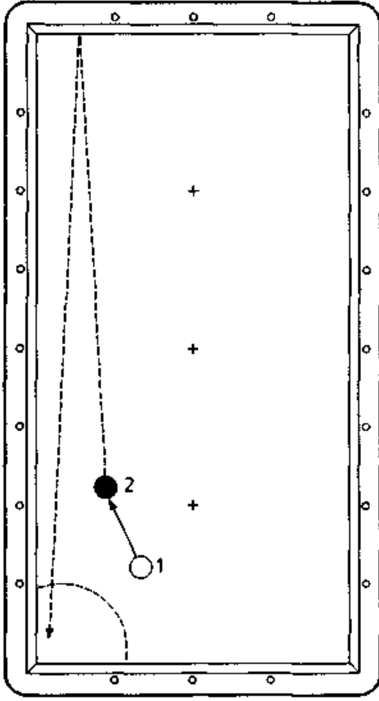
Şekil:34 a

Falso etkisi ve Açı (Şekil 33):

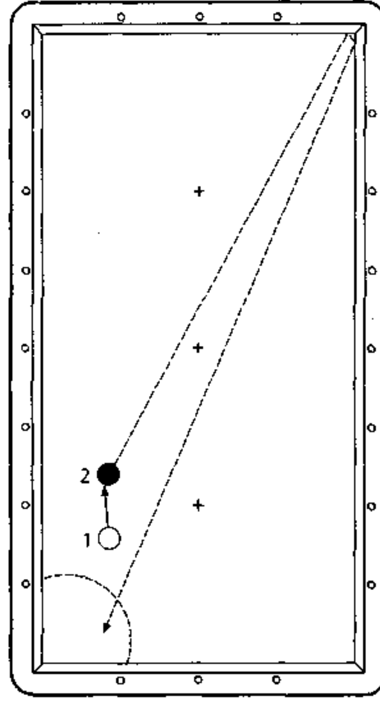
Oyun topuyla farklı varyasyonlarda oynayınız, farklı falsolar veriniz, vuruş yüksekliklerini ve tempoyu değiştiriniz, Contra falsoda oynayınız.

B2 ile oynama (Şekil 34 a-d):

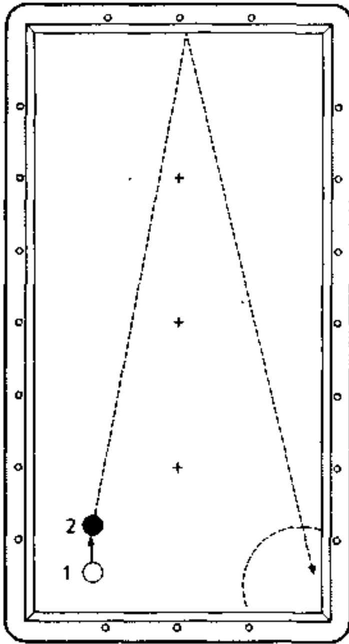
B2 işaretlenen daire içinde ilerlemelidir. B1 deki vuruş yüksekliklerini ve falsoları değiştiriniz.



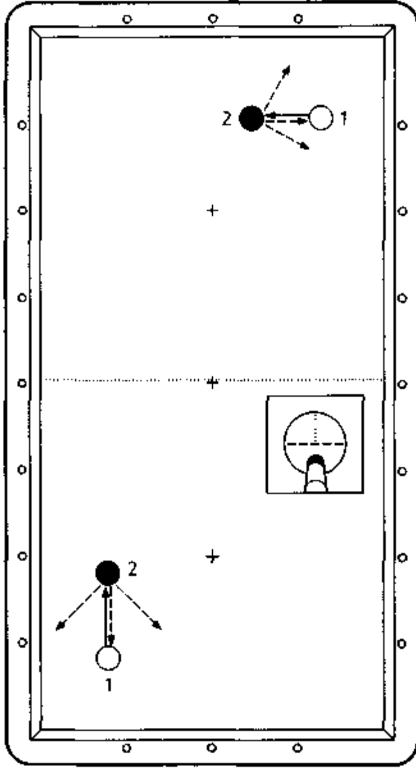
Şekil:34 b



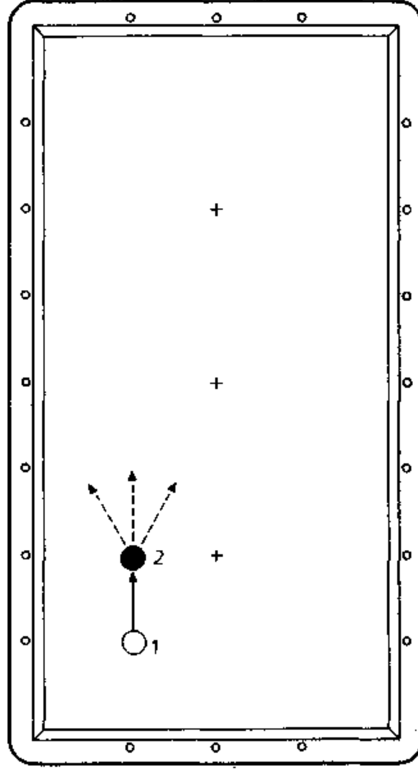
Şekil:34 d



Şekil:34 c



Şekil:35



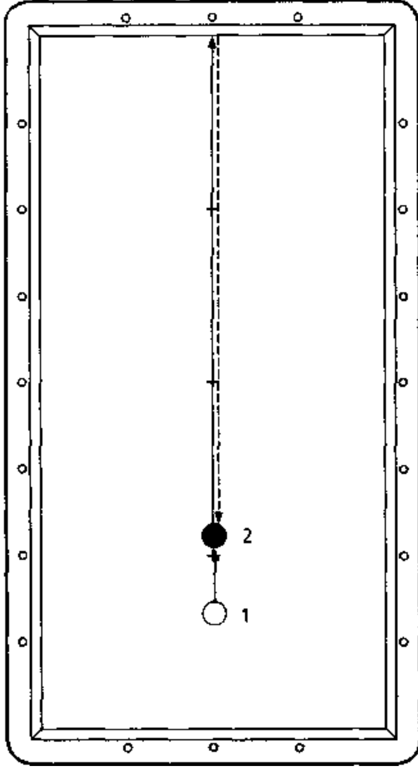
Şekil:36

İki topla oynanan kleps çektirme: (Şekil 35):

Kleps çektirmeyi bilardo masasının tüm uzunluğunda ve genişliğinde çalışınız. B2 ile B1 arasındaki mesafeyi her seferinde büyültünüz ve oyun topunu sola ve sağa çekiniz. Falsoları değiştiriniz ve oyun topuna "alt orta" ile "derin"den vurunuz.

İki topla oynanan sırt falso (Şekil 36):

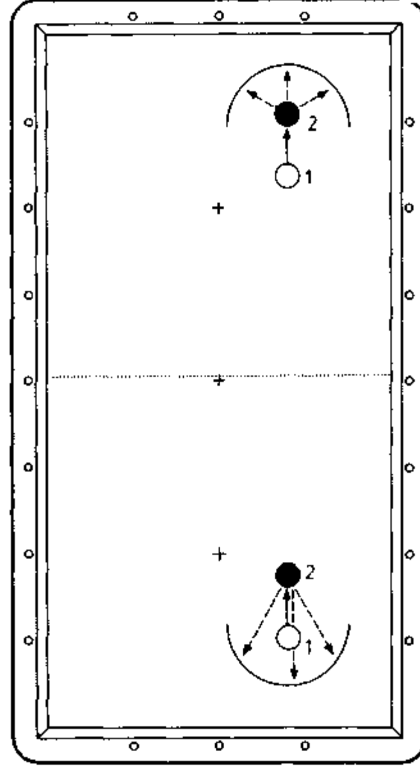
B1 ile B2 arasındaki mesafeyi daima yükseltiniz. Oyun topuna "üst orta" ile "yüksek"ten vurunuz. B2'yi önce tam vurmalısınız, daha sonra zayıf bir vuruşla B1'in geriye gitmeyip kesişim topuna doğru gittiği noktayı belirleyiniz. Falsoyu da değiştiriniz.



Şekil:37

İki topla yapılan fren vuruşu (Şekil 37):

Cadre çekicisiyle orta çizgiyi çekiniz. B2'ye tam isabet ederken, B1'i tamamen frenleyiniz. B2 bant temasından sonra tekrar B1'i vurmalıdır.



Şekil:38

Hafif bir geriden gelme ve takip etmede fren vuruşu (Şekil 38):

Yarım daireler çiziniz. Oyun topu bu çalışmada yarım dairenin dışına çıkmamalıdır. Oyun topunu yanlamasına geri ve takip edecek şekilde frenleyiniz.

KAFA VURUŞLARI:

Kafa vuruşları, oyun topunun yukarıdan, yani kafadan isabet edildiği vuruşlardır.

İlke:

Bu vuruş biçiminde iki güç oyun topuna etki etmektedir, biri onu ileri götüren güç, diğeri de ona yanlamasına ya da tersine bir rotasyon sağlayan güç.

Öne doğru ilerlemeyi sağlayan güç asıl güçtür, buna karşılık yanlamasına, ya da tersine devir şeklindeki güç bunun tam tersidir ve oyun topunun gidişini belirler. Oyuncu için şu etkileme olanakları vardır:

İstakanın dik tutulması:

Istaka B1'e ne kadar eğri tutulursa ileri gidiş gücü de o kadar güçlü ve yanlamasına ters devir birleşimleri de o kadar zayıftır. Tersi, yani ne kadar dik tutulursa, ileri gidiş gücü zayıflar, yanlamasına olan ters devirde güçlenmektedir **(Şekil 39 ve 40).**

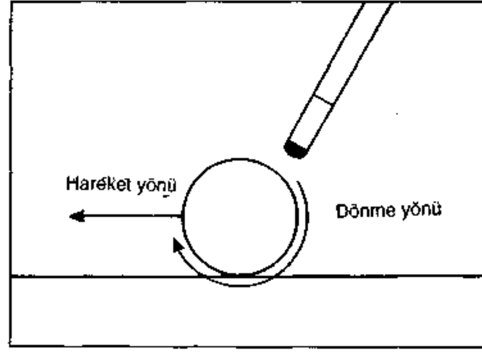
Unutma:

= Oyun topu hemen eğri çizgi yapacaksa istaka dik biçimde vuruşu gerçekleştirir.

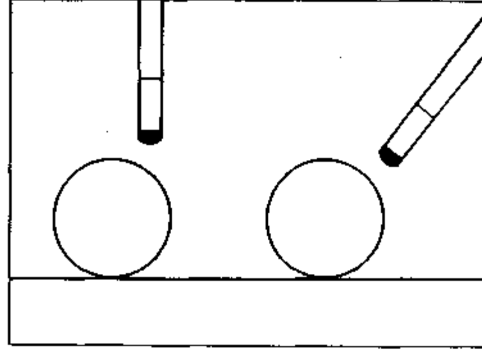
= Eğri çizgi daha sonra oluşacaksa istaka eğri biçimde vuruşu gerçekleştirir.

Falso miktarları:

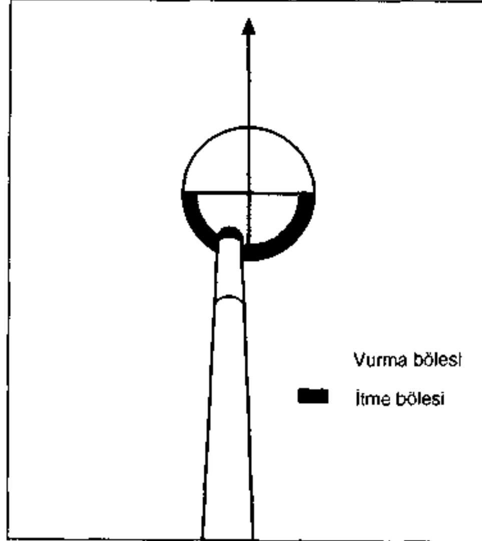
Falso bu durumda yanlamasına ters yönelen gücün birleşimidir. Oyun topunun merkezine ne kadar yakın vurulursa o kadar az falso (yanlamasına devir) kazanır. Oyun topunun kenarına vurulursa yanlamasına ve tersine devir gücü daha yüksek olacaktır.



Şekil:39



Şekil:40



Şekil:41

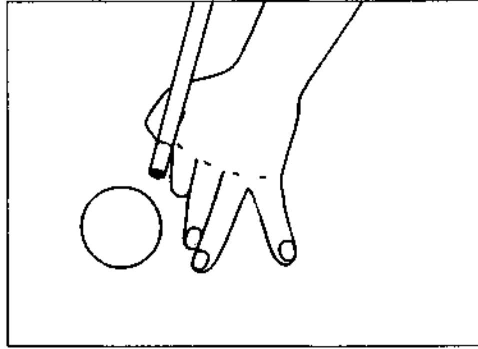
Vuruş gücü:

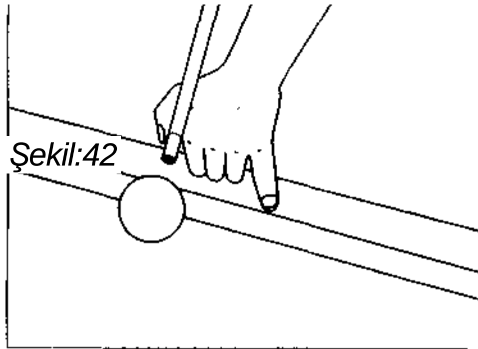
Oyun topuna etki eden vuruşun uzunluğu ve gücü falsonun etkisi açısından çok önemlidir. Üç bileşimin akıl almaz sayıda varyasyonları, oyun topunun farklı şekillerde eğriler yapmasını belirlemektedir.

Kafa vuruşları gerçekten çok önemli yardımcılardır. B2 ve B3'ün birbirine çok yakın ilerlemesinden dolayı uygulanamayan kleps çektirme ve sırt falsolu vuruş durumunda, zor olan kaçış manevralarında (ön bant, karşılaşma vuruşları gibi) kafa vuruşu oynanmaktadır. Kafa vuruşları oyun topunun basit bir şekilde dıştaki durumunu yakalamada ve B2'nin kleps çektirme yoluyla temposunun tutulamadığı zamanlarda da kullanılır. Belli alıcılarda (Sayfa 43) oyun topunun eğri gidişiyle, bilinen düz vuruşla bile elde edilemeyen, B2'deki sabet noktası seçilerek, B2 top birleşimi için kullanılabilir.

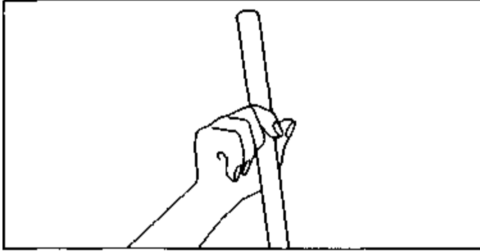
Kafa vuruşlarında eğri gidişi veya düz gidişi sağlamak için çok çalışmak gerekir. Amatörler genelde istakanın ucunu oyun topuna çok yakın tutmakla büyük bir hata yaparlar. Sol elin yerleştirilmesi de büyük problem yaratmaktadır (istaka baş parmak ile işaret parmağının arasına yerleştirilir).

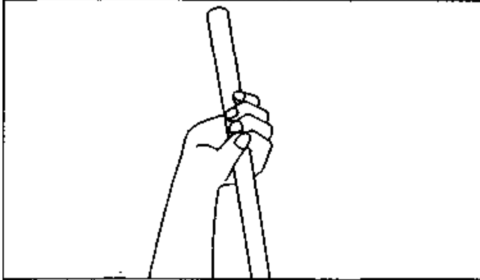
Teknik: Kafa vuruşları en kolay oyun topu B2'ye ulaşıncaya kadar düz gittiğinde ve B2'ye ulaştıktan sonra eğriler çizmeye başladığında öğrenilir. Önemli olan diğer nokta da oyun topunun istenilen yönde vurulmasıdır. Oyuncu istenilen yönü ıstakayı hedef gözün önüne, ya da altına yerleştirerek görebilir. Bu da ıstakanın çene altına ve boğaza dayanması, ya da oyuncunun sağ gözün önüne götürülmesi anlamına gelir. Istaka istenilen yönü göstermeli, hedeflemede geçerli olan tutuş biçimi burada da geçerlidir.





Şekil:42





Şekil:43

Istakanın sağ el tarafından nasıl tu-tulduğu ise daha az önemlidir. Görülüyor ki burada bireysel farklılıklar söz konusudur. Küçük eğrilerde istaka baş parmak ile işaret parmağının arasında tutulabilir, daha büyük eğriler de ise elin tamamıyla tutulması doğrudur. Önemli olan sağ el tarafından yapılan vuruşun gücü ve hızıdır. Sağ elin bu vuruşu yaparken hangi durumda olduğu önemsizdir. Fakat unutmamak gerekir ki, bütün kafa vuruşlarında bileğin gevşek olması lazım.

Vuruş:

Vuruşu yapmadan önce, istaka gevşek bir biçimde öne doğru sallanır. "Örtüye delik açarım." korkusunu taşımayın. Vuruş gücü ve hızı yapılan örneğe göre kendini biçimlendirir, özellikle B2'nin uzaklığı burada çok etki eder. Topa gelene kadar B1'in düz gitmesi ve ondan sonra eğriler yapması gerekir (Bu otomatik olarak gerçekleşir: Oyun topunun falsodan dolayı, etrafında döndüğü B2, Fisatif Noktası olarak etki etmektedir).

B2 yakındaysa:

Istakayı dik tutunuz kısaca öne ge-tiriniz, kısa ve hızlı bir biçimde vuru-nuz.

B2 uzaktaysa:

Istakayı eğri tutunuz, yavaş, fakat uzun olmak üzere öne getiriniz. Yavaşça ve aşağıdan vurunuz.

En sık rastlanan hataların kaynağı:

= Hedef düzlemin hatalı kurulması,

= istaka ucunun oyun topunun tam üstüne gelmemesi, topun ıskalanması, ya da sadece topa dokunulması (eğriler yapmadan).

Massé ve Piqué:

Kafa vuruşları senelerden beri iki büyük gruba bölünür. Massé dediğimiz olayda oyun topu eğriler yapar, buna karşılık Pique'de top düz bir biçimde ya öne, ya da arkaya doğru gider, yani eğriler yapmaz. Aslında Pique yukarıdan vurulan bir kleps çektirmedir.

MASSE:

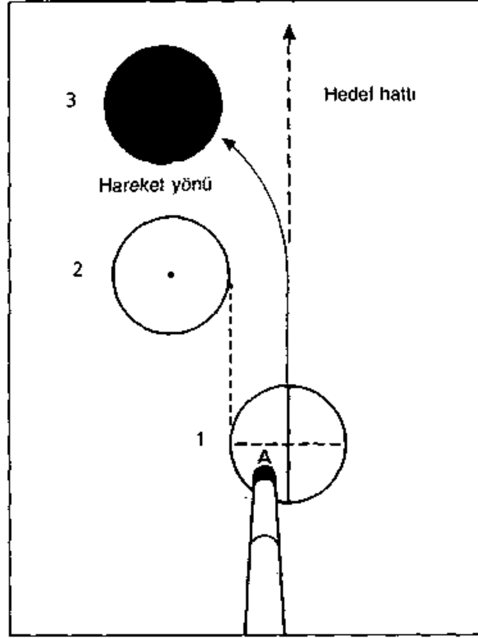
Fransız yazar ve oyunculuğu mes-lek edinmiş R. CONTİ birgün: "Masse Bilardo oyununun Penicilini-dir. Onunla herşeyi tedavi etmeye çalışıyoruz."

Masse esnasında oyun topunun yaptığı eğriler şu faktörlere bağlıdır:

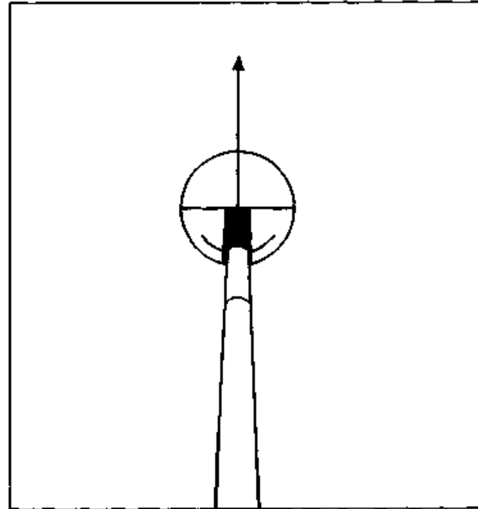
= Istakanın dik tutulması; ıstaka çok dik tutulursa oyun topu hemen eğriler yapmaya başlar, buna karşılık ıstakanın eğri tutulması oyun topunun önce ilerlemesine daha sonra eğriler çizmesine neden olur. = Falso miktarı ve vuruş gücü;
öne doğru sallamanın uzunluğu ve oyun topuna yapılan etki. Kısa ve hızlı bir biçimde yapılan sollama hareketi oyun topunun eğriler yapmasına neden olurken, uzun ve yavaş yapılan sallama hareketleri oyun topunun gecikmiş ve düz eğriler yapmasına neden olur. Bu faktörlerin kombinasyonu farklı eğriler yapılmasını sağlar. **Hesaplama:**

Kendinizi B2'yi kesişim topuyla kısa bir dokunuş için ayarlayınız **(Şekil 44).** Istakanızı kesişim topunun yönünde yükseğe yerleştiriniz ve istakayı çenenin altına, boğaza yakın tutarak, sağ gözün altına getiriniz. Önemli olan bu hedef düzlemi doğru kurmanızdır. Hedef çizginizi oyun topunun üstünden ikiye bölünüz. Vuruş yeri A olarak belirtilen topun çeyrek bölümüdür (taranmış bölüm). **PİGUE: (Pike)**

Pique öne ve arka arkaya doğru giden kafa vuruşudur. Kleps çektirmede geçerli olan hesaplama temelleri burada da söz konusudur. **(Açı bölümü Şekil 26).** Teknik açıdan Masse ile benzerlik göstermektedir (Hedef düzlem, sol ve sağ elin duruşu vs.). Ancak Pique çok az bir falsoyla ya da tamamen falsosuz oynanır **(Şekil 45** Pique'nin vuruş



Şekil: 44



Şekil: 45

bölgesini göstermektedir, bunu **Şekil 41** ile karşılaştırınız). Pique'de eğriler söz konusu değildir.

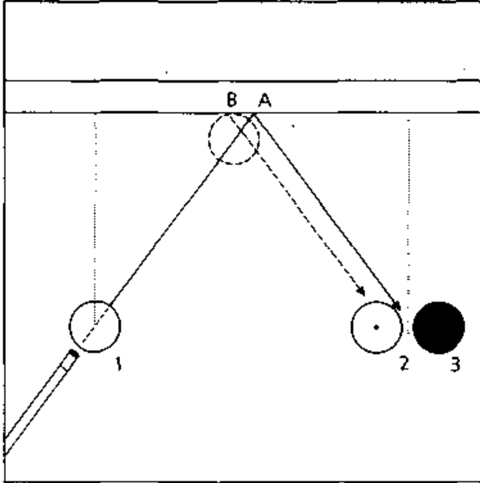
BRİKOL (Duble etme) ÇİFT BANT KULLANIMI: İlke:

Brikol oyununda, oyun topu B2/B3'ü isabet etmeden önce bir veya iki banda vurur. Oyuncu kafa vuruşlarına hakimse brikola ihtiyaç kalmaz. Buna rağmen bazı oyunlarda brikol çözüm olarak gösterilmektedir (Örneğin B2/B3'e olan uzaklık, oyun topunun uygunsuz durumu, topun birleşimi gibi durumlarda brikol oynanması tavsiye edilir).

Teknik:

Fizik konusundaki birçok ders kitaplarında bilardoda görülen düşüş açısı ile çıkış açısının eşit olması durumu örnek olarak gösterilmiştir. Gerçekten bilardoda böyle bir durum var mıdır? Bu konuda **Şekil** 46'yı daha yakından inceleyiniz.

A noktasına falsosuz olarak oynayınız. Oyun topu düşünüldüğü gibi A noktasına değil, B'ye isabet edecek ve bu noktadan yansıma durumuna girecektir. A ile B noktaları yarım top uzunluğunda birbirinden uzaktalar. Eğer oyun topunun tam A noktasında isabet almasını istiyorsanız, A'yı sağa doğru yarım top farkından banda nişanlayınız. Oyun topunu bu şekilde ayarlarsanız A noktasına isabet edebilirsiniz. Falso bölümünde de gördüğümüz gibi, asıl problem oyun topunun banda temasından sonra falso etkisi kazanmasıdır. Bu tür bir falso örneğimizdeki çıkış açısını büyütecek ve hesaplamayı zorlaştıracaktır.



Şekil: 46

Açının bölünmesi brikolun hesaplanması için ufak bir yardım teşkil eder. Açı yoluyla hesaplamaya gidecek olursak, sürekli olarak yarım top genişliğini toplamak ve oyun topunun falso etkisini çıkarmak zorundayız.

Oyuncu olarak brikolü büyük bir falsoyla oynarsanız, böyle bir problemle karşılaşmazsınız. Böyle bir uygulama ile oyun topunun düşüş açısını opti-mal hale getiriyor ve isabet şansınızı yükseltiyorsunuz.

Tabii ki yukarıda sözü edilen durumu oluşturabilmek için falsoya hakim olmalı ve şu noktalara dikkat etmelisiniz.

Oyun topunu derin bir falsoyla ele almak

= Çıkış açısı küçülür.

Oyun topunu yüksekten gelen bir falsoyla ele almak =

Çıkış açısı büyür.

Bu nedenle her zaman oyun topunun merkezinden gelen falsoyla sabit bir vuruş kullanmaya çalışırsanız brikolü daha çabuk öğrenebilirsiniz.

YAKALAYICI — KARŞI BLOKAT (KARŞI BARYER):

İlke ve Teknik:

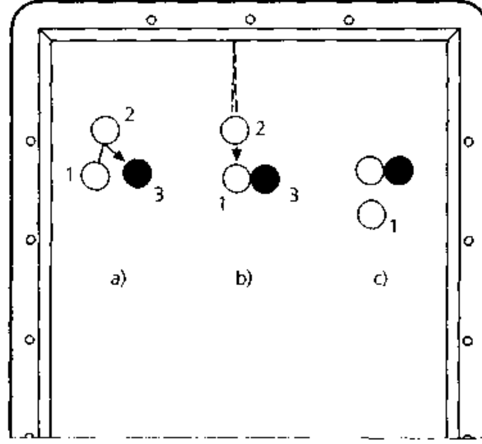
Yakalayıcı, belli pozisyonlarda görülen kısa kleps çektirme olup, bu yolla B2'yi çizgi üzerinde yakalandığı için Cadre oyuncuları tarafından bu adı almıştır. Öncelikle kapalı bir açıda yakalayıcının açıklamasına geçiyoruz. Daha sonra sizlere yakalayıcının tüm ayrıntıları (B2 ve B3'ü yakalayan durumlar) verilecektir.

Aslına bakılırsa kapalı bir açıda yer alan yakalayıcı tam bir temel vuruş değildir. Fakat top birleşimlerinde önemli bir vuruş olduğundan burada da ona geniş yer verilmiştir. Bu konuda **Şekil** 47'yi inceleyiniz.

a) Çıkış noktası. Beyaz üzerinde kısa, sert bir biçimde frenlenmiş bir kleps çektirme oynayınız. B3'ü soldan karambol ediyorsunuz ve B3'ün çok yakınında kalıyorsunuz (kırmızı). B3'ün durumu pratikte pek değişmiyor.

b) B1 ve B2 hiç kımıldamadan yan yana dururlar ve bir duvar - bar-yer kurarlar. B2 banttan geri gelir.

c) Geri gelen B2 B!'in karşı bar-yerine çarpar, onu biraz geri götürür ve kendisi de oyun topunun yerini alır (Değiş-tokuş). Burada B1 ve B2'i birbirine yakınlaştırmak mümkündür. B2'nin temposu bu adım için önemli değildir. Eğer B2 çok sert bir biçimde gelirse B1 biraz daha ileri itilir. Fakat



Şekil: 47

her durumda B2 ve B3 yakınlaşırlar.

AYARLAMA- (YERLEŞTİRME):

Ayarlama konusuna daha sonra detaylı olarak değineceğiz. Burada ele alınmasının tek nedeni yakalayıcı için bir hazırlık vuruşu olmasıdır. Yakalayıcı ne kadar mükemmel ve iyi hazırlanırsa, oynamak da o kadar kolaylaşmaktadır. **Şekil** 47'de de görüldüğü gibi, hazırlık safhasında B1 ve B2'nin bant çizgisinin üstünde, arka arkaya olmasına dikkat ediniz.

Ayarlama işini bütün temel vuruşlarda yapabiliriz. Doğru yapılmış bir ayarlama kendisinden sonra gelen yakalayıcıdan daha zor oynanır.

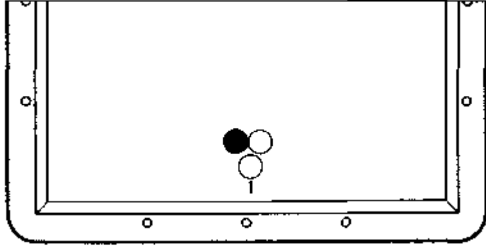
Gözlük-dar, kapalı durum:

Gözlük çok dar olan top birleşiminin bir sonucudur. Gözlük durumu oyuncunun ıskalaması açısından (topun ortadan vurması) pek sevilmez. Gözlük durumunu şu şekilde oynarız: ayaklar yan yana olmak üzere bilardoya çok yakın bir yerde yerleştirilir. (Vuruş böylelikle uzun olmaz)

— Istaka ağırlık noktasının çok önünden tutulur.
— Istaka ağzını kısaltıllır,
— Istaka arkadan kavranır,
— Bilek sertleştirilir,
— B1'e contra falso uygulanır (B2'yi gösterir),

B2 tam isabet alır, yoksa B3'ün arasından vurmak gibi bir problem doğabilir.

— Kısa olmamak şartıyla ıstaka sert bir bilekle yavaşça öne götürülür.



Şekil:48

Karşılama (Karşılaşma) Vuruşları:

B1 B2'yi karambole ediyor, bu vuruş B3'ü B1'in gidiş yönüne götürür; böylelikle B1 ve B3 karşılaşırlar. Karşılaşma karambolleri çok sık ortaya çıkmazlar. Bu vuruş biçimi başka alternatifler olmadığı zaman uygulanmalıdır. Karşılaşma vuruşları büyük bir cesaret işidir ve tehlike içerirler.

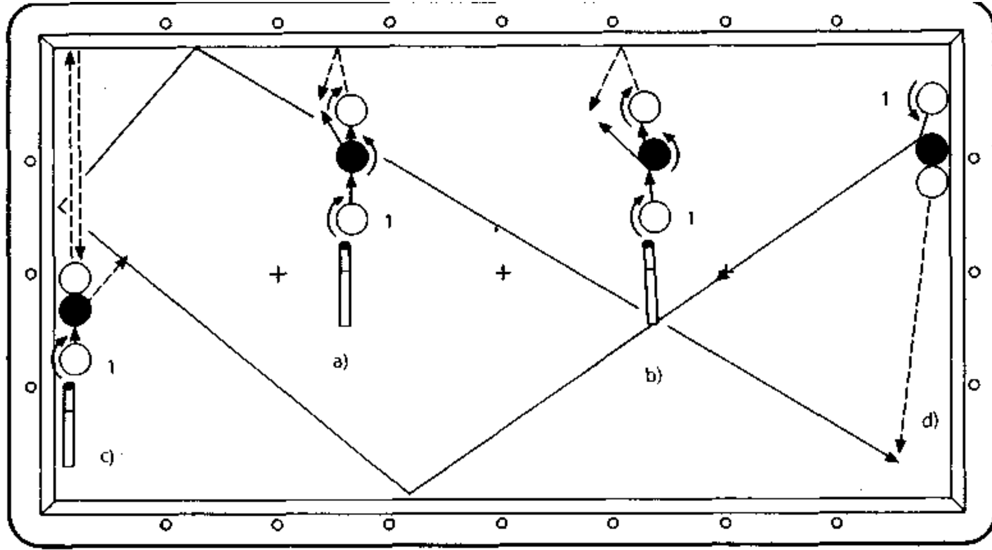
Bu nedenle 4 örnekle bu konuyu sınırlamak istiyoruz **[Şekil 49 a) -d].**

Üç top düz bir biçimde banda dik durur (Şekil 49a.)

B1'i yüksek açıdan, falsolu bir biçimde ele alınız ve B2'ye isabet edi niz. Şekil sol falsoyu göstermektedir. Oyun topundaki sol faslo B2'de bir sağ falso oluştururken, B2'de B3 üzerinde bir sol falso oluşturur. Oyun topu sola giderken, B3 de banttan sola kaymakta ve karambol soldan gerçekleşmektedir. Eğer örneği sol fal soyla oynasaydınız, karambol soldan gerçekleşirdi.

B1 ve B3 boşda dik durur, B3 biraz solda yer alır (Şekil 49 b):

Oyun topuyla B3'ü hedefleyiniz ve B3'ün yönünü gösterecek olan falsoyu veriniz. (Bu durumda sol falso).



Şekil: 49

bir Oyuncu için kabus olan oyun biçimi (Şekil 49 c):

B1'i derin bir sol falsoyla alarak frenleyiniz. B2'ye tam isabet ediniz. Oyun topundaki sol falsodan dolayı B3 sol falso kazanacak ve banda göre solda yer alacaktır. Karambol genelde problemsiz olarak gerçekleşir.

C'nin varyasyonları (Şekil 49 d):

B1'i ortadan maximal sağ falsoyla alınız. B2'yi sağdan kesecek biçimde vurunuz, aynı zamanda yavaş, yumuşak ve uzağa gidecek şekilde öne doğru vurunuz.

Bu örnek B3'ün yavaş ilerlemesiyle yapılabilir. Aynı zamanda B2'nin az vurulmasıyla da ilintilidir. Eğer B2'ye çok sert vurulursa B3 çok fazla enerji taşır. Bu durumda B3, B1 gelmeden önce karşılaşma dairesini terk etmiştir.

Temel Vuruşlar ve Topun Birleşimine İlişkin Alıştırma Bölümü

Güçlü bir oyuncunun oynadığı parti kendini oyunun her aşamasında belli eder. Amatör oyuncular sonraki pozisyona bakmadan, onu gözönüne almadan noktaları birleştirme yoluna giderken, usta oyuncunun topları bilinen temeller doğrultusunda yönlendirmek için bir araya toplamaya çalıştığını görüyoruz. Yani sistematik oynamaktadır. Sistemli oynama konusuna kitabın diğer bölümünde ayrıntılı olarak değineceğiz. Öncelikle aşağıdaki alıştırmalarla temel vuruşları kullanmayı ve seri oluşturmak için topların birleşimini öğrenmelisiniz. Önemli olan alıştırmayı başarıyla tamamlamanız değildir. Top birleşiminde kullanacağınız B2'nin gidişi daha önemlidir. Bu nedenle alıştırmaların içinde B2'nin gidişi de verilmiştir. Bununla amatöre el ve teknik becerilerinin yanında, B2'nin gidişi konusunda his ve göz de verilmektedir.

Daha sonraki bölümlerde bilardo masasında yer alan köşelerin top birleşiminde ne kadar önemli olduğunu göreceksiniz. Bu nedenle örneğimizde B3 bilerek köşeye doğru itilmiştir. Top bileşiminde bulunmak için B2'nin öncelikle köşeye gönderilmesi gerekmektedir.

Unutmayınız ki oyun topu B1, ilk oynanan top B2 ve son oynanan top B3 olarak adlandırılmıştır.

Örnekleri doğru bir biçimde yeniden oynamak ve oyunu yeniden kurmak için topların bulunduğu yerleri tebeşirle işaretleyiniz.

Genelde her partide, tek bir vuruşta top birleşimini elde etmek mümkün değildir. Bazı örnekler tek vuruşla top birleşimini engelledikleri için çözülmek zorundadırlar. Çözülmeyi vuruş yapmak için hiçbir engel olmadığı zamanki boşlukta uygulayabilirsiniz. Böyle bir boslu kendini B2'nin uygun bir vuruş için yerleştirilmesiyle ve oyun topunun B3'e yakın bir yerde durmasıyla (10-15 cm)gösterir. Böylelikle yakın oynama topunu elde etmenin avantajımda görürüz. Unutmamak gerekir ki, verilen her pozisyonun tekrar tekrar çalışılması zorunludur. Zira doğru ve iyi bir vuruş tekniği başarılı bir bilardo oyunun ön şartıdır.

FREN VURUŞU VE YAKALAYICI: Sert Bir Biçimde Frenlenmiş Sırt Falsolu Vuruş (Şekil 50 a):

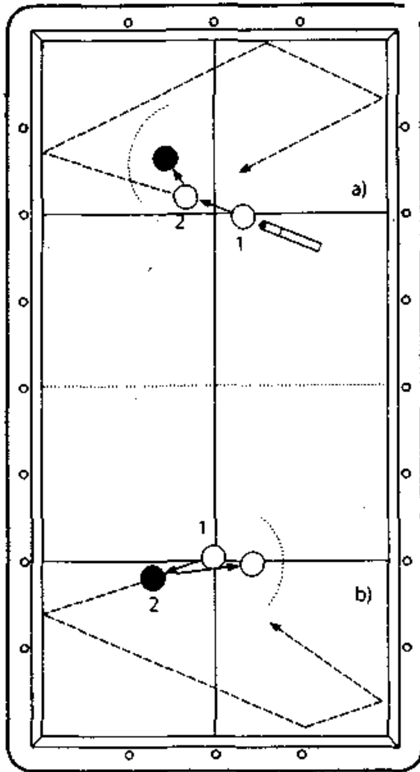
B1 ve B3 hiçbir süratle işaretlenmiş alanın dışına çıkamazlar. B1'i ortadan falsosuz alınız (Amorti sınırı ile kıyaslayınız).

B2'yi biraz sağdan isabet ediniz.

Basınç etkisiyle vurunuz, oyun topunu frenleyiniz, bu örneği değiştiriniz, farklı tempo ve değişik bir falsoyla oynayınız.

Sert bir biçimde frenlenmiş kleps çektirme (Şekil 50 b):

B1 ve B3 hiçbir süratle işaretlenmiş alanın dışına çıkmazlar.



Şekil:50 a)-b)

—Düz durunuz. Istakanın ağzını kısa tutunuz,

—B1'i ortadan falsosuz olarak alınız,

—B2'i biraz soldan isabetleyiniz

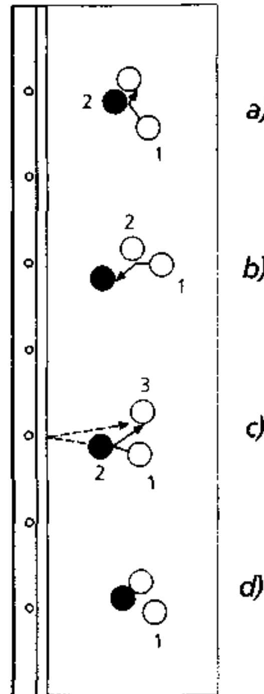
—Basınçlı ve delici bir biçimde vurunuz,

—Bu örneği değiştiriniz, tempoyu farklılaştırınız,

—B1/B2'nin mesafesini değiştiriniz, falsoyu varyantlayınız.

Kapalı açıdan yer alan yakalayıcı, hazırlık amcıyla ayarlama [Şekil 51 a) -d]:

a'dan d'ye kadar olan örnekler birbirinden oldukça uzak çizilmiştir. Aslında bir kahve fincanının altı kadar geniş bir mekanda oynanır. Bu alıştırmanın amacı temiz bir ayarlamanın yapılması ve yakalayıcının öğrenilmesidir.



Şekil:51 a-d

a) Çıkış biçimi: Kesişim topunu falsolu ve B3'ü gösterecek biçimde oynayınız. B3'e ulaştığınızda oyun topuyla yakınlaşıyorsunuz.

b) Ayarlama: Bu basit örnek topun takibi konusunda en zor bölümdür. Kısaca şekil c'ye bir bakınız. Bu ayarlamada oyun topu ile kırmızı topun banda paralel olmasına dikkat ediniz.

c) Blokaj ve değiştirme ile yapılan yakalayıcı: Kırmızıya uygulanan küçük, frenli bir kleps çekmeyle beyazın kenarı kapatılır. Kırmızı top banttan geri dönerek oyun topunu değiştirir.

d) c'de söz konusu olan sonuç burada da vardır, yani çıkış noktasına tekrar ulaşılır.

Bir bant üzerinden yapılan yakalayıcı:

Blokaj ve değiştirme ile yapılan küçük yakalayıcı, "Codre" bölümünde "Tek bantta döndürme" başlığında daha detaylı anlatılacaktır.

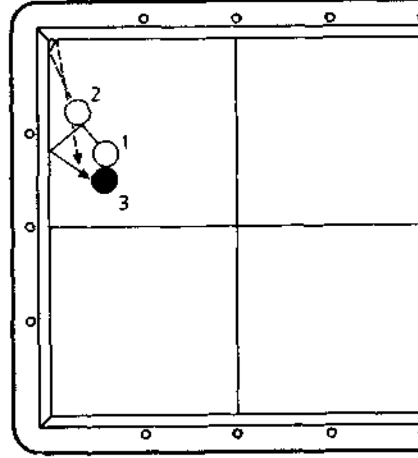
B1 direkt olarak B3'ü karambole etmeden bandın üstünden giderse karşı blokajın kurulması mümkündür. **Şekil 52** böyle bir pozisyonu göstermektedir:

—Sert frenlenmiş bir kleps çekmeyle B2'yi 1/2 oranında soldan vurursunuz;

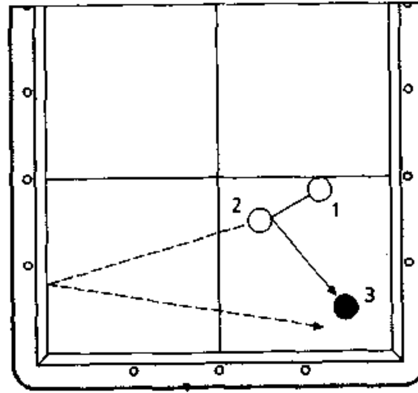
—B1'i derinlemesine olan bir sağ falsoyla alınız;

—B1 bandın üzerinden giderken B3'de karambol eder, kendisi B3'e çok yakında durur ve B2'de bir karşı blokaj meydana getirir;

—B2 köşeyi çok dar bir biçimde geçer, oyun topunun sağ falsosu B2'ye bir sol falso kazandırır, böylece B2 ikinci banttan kolayca karşı blokaja gelir, B1'i vurur ve oyun topunu değiştirir.



Şekil:52



Şekil:53

Bilardonun genişliğinde yapılan kısa kleps çekme (Şekil 53):

—Sağ ayağı yakına alınız;

—Istaka ağzını kısa, ıstakayı da arkadan hafifçe tutunuz;

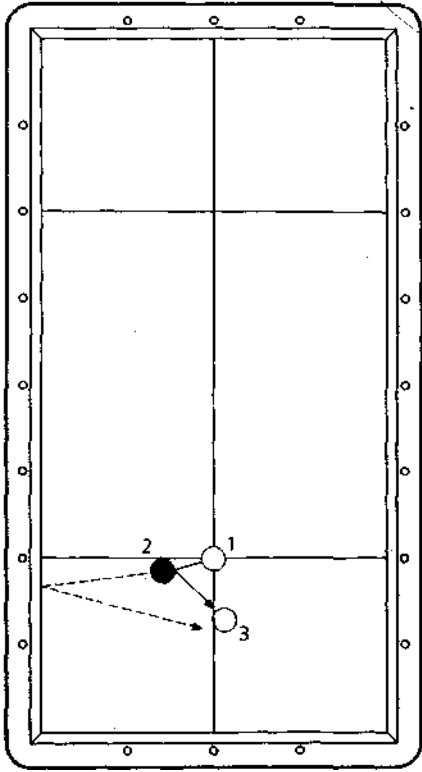
—B1'i ortadan falsoyla alınız;

—B2'yi 3/4 oranında soldan vurunuz;

—Sakin, delici ve yavaşça öne doğru vurunuz;

—B1 sadece B3'e ulaşsın, yani frenlensin;

—B2'yi top birleşimi için köşeye getiriniz, B2 ortada kalmamalıdır.



Şekil:54

Falsosuz yapılan kısa kleps çekme (Şekil 54):

—Istakanın ağzını kısa, ıstakayı da arkadan tutunuz.

—Oldukça düz kalınız;

—B1'i derinlemesine, falsosuz alınız;

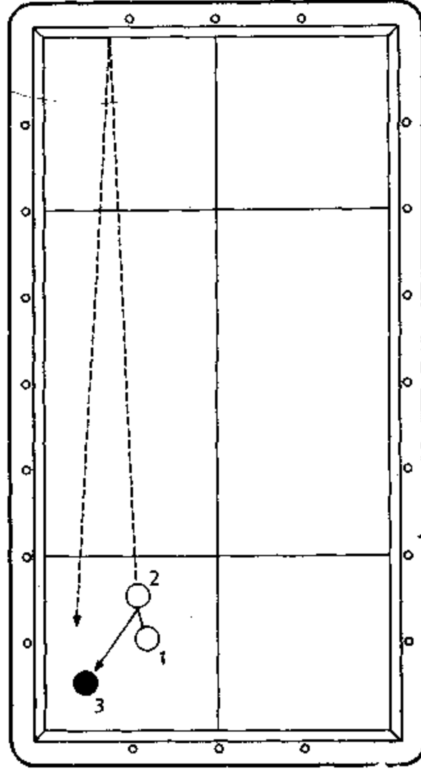
—B2'yi 4/5 oranında soldan vurunuz;

—Delici, sürekli, yavaş ve uzun bir biçimde vurunuz;

—B3' öyle bir karambol edilir ki, oyun topu dışta kalır, yani B3'ü bilardonun ortasına doğru oynayınız;

—B3'te B1'le bir karşı blokaj kurunuz;

—B2 B1'de yer alan karşı blokaj yakalamalı (değiş-tokuş):



Şekil:55

Bilardonun uzunlamasında oynanan az falsolu kısa kleps çekme (Şekil 55):

—Istakanın hem ağzı, hem de arkası kısa tutulur;

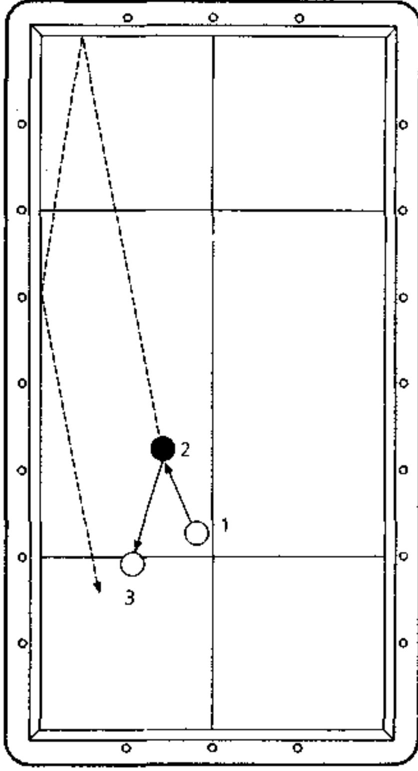
—B1'i derinlemesine az bir sağ falsoyla alınız;

—B2'yi 4/5 oranında soldan vurunuz;

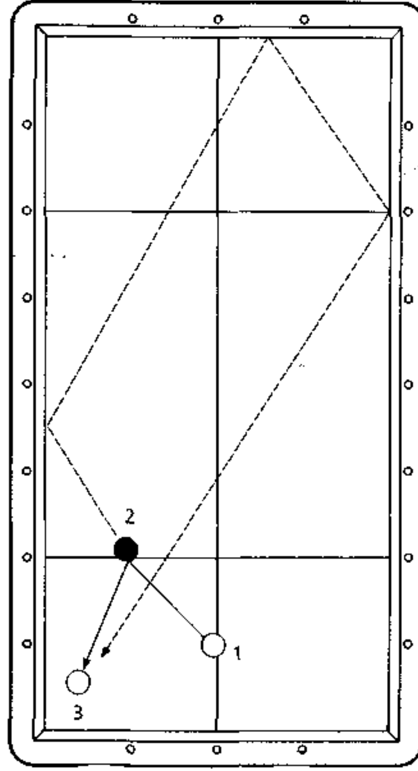
—Ortadan vurma ihtimalinin yüksek olmasından dolayı kısa, fakat etkileyici bir şekilde vurunuz;

—Oyun topu B3'ü sadece yakalasın, yani frenlesin;

—B2'yi top birleşimi için aşağıdaki sol köşeye alınız, top hareket halindeyken katiyen durmamalı (yüksek bir tempoyla da oynanabilir, köşedeki bir karşılamadan vazgeçilebilir).



Şekil:56



Şekil:57

Bilardonun uzunluğu üzerinde oynanan az falsolu bir kleps çekme (Şekil 56):

—Istakanın ağzı normal olmalı ve olabildiğince düz tutulmalıdır;

—B1'i falsosuz olarak derinden alınız;

—B2'yi 4/5 oranında soldan vurunuz;

—Sürekli olan, uzun bir şekilde ileriye giden ve etkileyici bir vuruş kullanınız;

—Bilardonun ortasına doğru B3'den karambol ediniz;

—B2'i top birleşimi için ele alınız, arzu edildiği takdirde yüksek tempoyla oynayabilirsiniz.

Bilardonun uzunluğu üzerinde oynanan falsosuz kleps çekme (Şekil 57):

—B1 uzun bir mesafe alacağından sağ ayak geri, ıstaka ağzı uzun ve ağırlık noktasının arkasından tutulur;

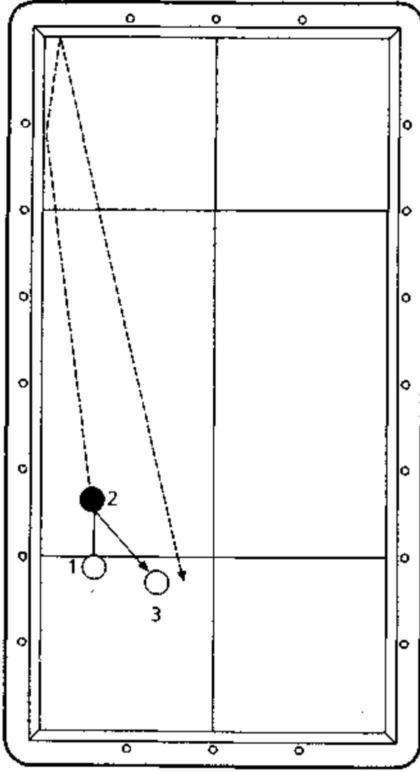
—B1 derinlemesine falsosuz alınır;

—B2'yi 4/5 oranında soldan vurulur;

— Düz kalınız;

—Hızlı, etkileyici ve uzun vurunuz.

—Oyun topu B3'ü sadece yakalamalı, B2 top birleşimi için köşeye gitmeli, yolda durmamalıdır:



Şekil:58

Bilardonun uzunluğu üzerinde oynanan falsosuz kleps çekme (Şekil 58):

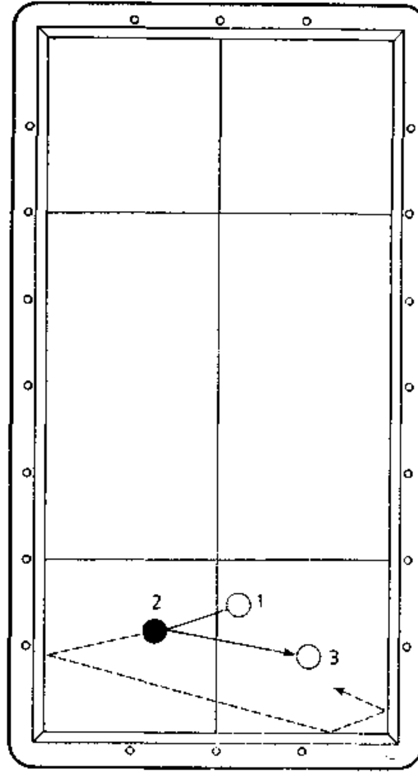
— B1''i derinlemesine falsosuz alınız;

—B2'yi 3/4 oranında sağdan vurunuz;

—Olabildiğince düz kalınız;

—Yavaşça, fakat oldukça uzağa giden delici bir vuruş yapınız;

—Oyun topu B3'i frenleyerek yakalamalı, B2 ise top birleşimi için ele alınmalıdır.



Şekil:59

Bilardonun genişliği üzerinde oynanan falsosuz kleps çekme (Şekil 59):

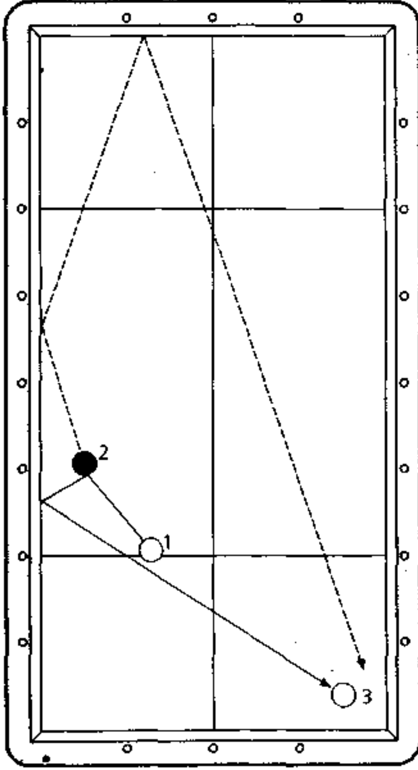
—Düz kalınız, kısa bir istaka ağzı ile oynayınız;

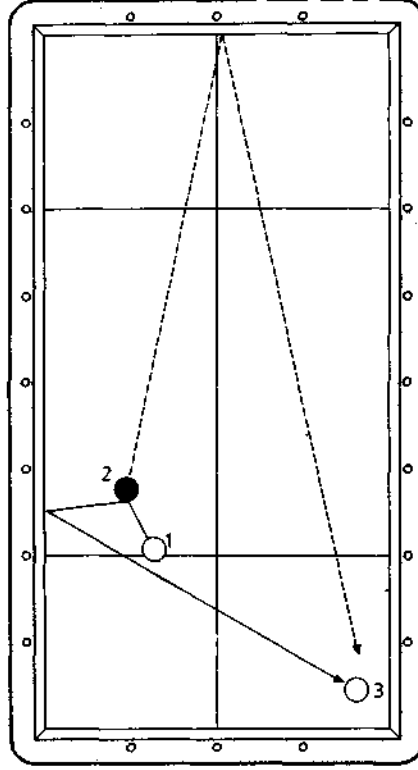
—B1'i derinlemesine falsosuz alınız;

—B2'yi 3/4 oranında vurunuz.

—Uzun giden, delici, basınçlı bir vuruş yapınız;

—B1 B3'ü sadece yakalasın, B2 top birleşimi için ele alınsın.





Şekil.60

Bant üzerinde oynanan sol falsolu kleps çekme (Şekil 60):

—B1 uzun gideceğinden sağ ayak geri alınır;

—Düz kalınır, istaka ağzı normal, istaka arkadan tutulur;

—B1 biraz aşağıdan ya da derinden alınır;

—B2 2/3 oranında soldan vurulur;

—Sakin, uzun sürecek, yavaş bir vuruş kullanınız;

—B2 top birleşimi için köşeye gitmeli, ortalarda durmamalıdır; oyun topu B3'ü yakalar.

Şekil:61

Bant üzerinde oynanan sol falsolu kleps çekme (Şekil 61):

— Bu örneği şekil 60'la kıyaslayınız.

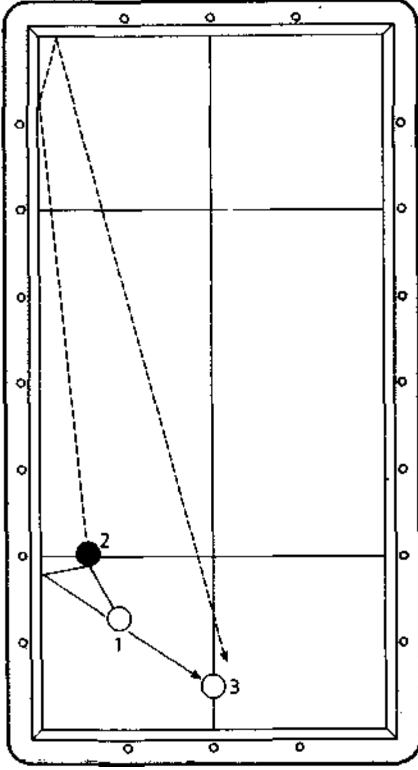
—Düz kalınız, istaka ağzını ve istakayı normal tutunuz,

—B1'i derin bir sol falsoyla çekiniz;

—B2'yi 1/2 oranında soldan vurunuz;

—Hızlı, basınçlı bir şekilde uzağa vurunuz;

—B2 yukarıdaki kısa bandın ortasına doğru gitsin ve aşağıdaki köşeye top birleşimi için geri gelsin.



Şekil:62

Bant üzerinde oynanan sol falsolu kleps çekme (Şekil 62):

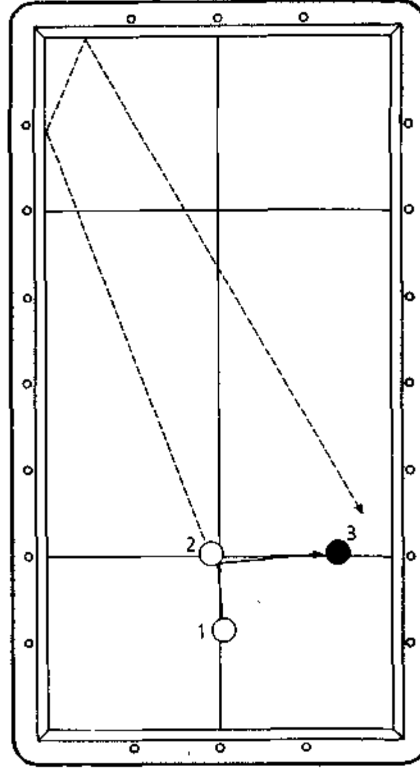
—Düz durunuz, istaka ağzını normal boyutta tutarken, istakayı ağırlık noktasının arkasından tutunuz;

—B1'i derin, az bir sol falsoyla (ya da falsosuz) alınız;

—B2'yi öyle vurmalısınız ki, yukarıdaki sol köşeyi dolaşsın

—Basınçlı, sakin, yavaş fakat ileri gidecek şekilde vurunuz;

—B2'yi tempoda tutarak top birleşimine getiriniz.



Şekil:63

Sol falsolu çapraz kleps çekme (Şekil 63):

—Düz kalınız, istakanın ağzını kısa tutunuz;

—B1'i derinlemesine sağ falsoyla çekiniz;

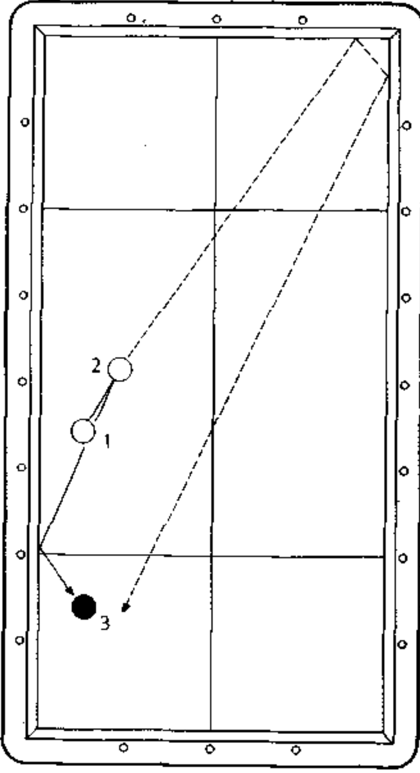
—B2'yi 1/2 oranında tam sağdan vurunuz (B2'nin isabet noktasını, gidiş yönünü istaka ile belirleyin);

—B2 yukarıdaki sol köşeyi dar bir biçimde dolaşsın;

—Basınçlı, delici ve sürekli olan bir vuruş yapınız;

—B3'ü alabildiğine dışarıdan vurunuz;

—B2'yi top birleşimi için alınız, yüksek bir tempoyla çalışarak ortalarda durmasını engelleyiniz.



Şekil:64

Bilardo masasının uzunluğunda sol falsolu kleps çekme (Şekil 64):

Burada sol falsonun niçin gerekli olduğunu kavrayın.

—Düz kalın, istaka ağzını kısa, istakayı ise normal tutunuz;

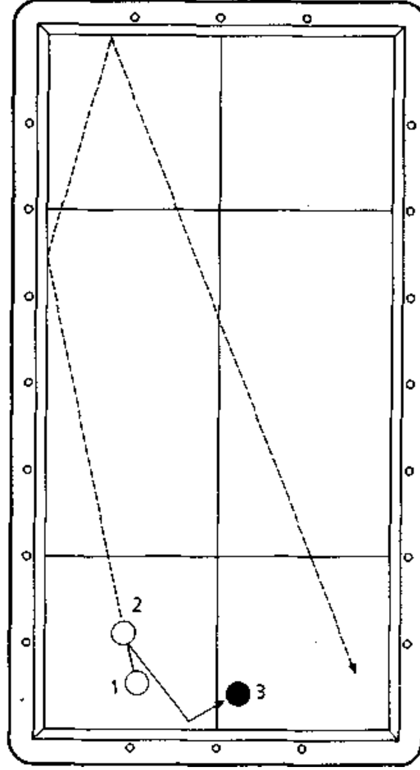
—B1'i çok derinden güçlü bir sol falsoyla alınız;

—B2'nin sağ köşeyi dar bir biçimde dolaşması için vurunuz,

—B2'nin isabet noktasını üzerinde duran istaka ile belirleyebilirsiniz (B1'in vuruş noktasına geri gelmesi için B2'nin tam isabet alması gerekir. Oyun topunun maximal falsosu B3'ün köşeye gidişini kolaylaştırır);

—Kısa ve etkili bir biçim de çekiniz; Köşede top birleşiminin oluşmasına gayret edin;

—B2'nin temposuna dikkat edin.



Şekil:65

Bant üzerinde sol falsolu bir kısa kleps çekme (Şekil 65):

Sol falsonun niçin gerekli olduğunu kavrayınız.

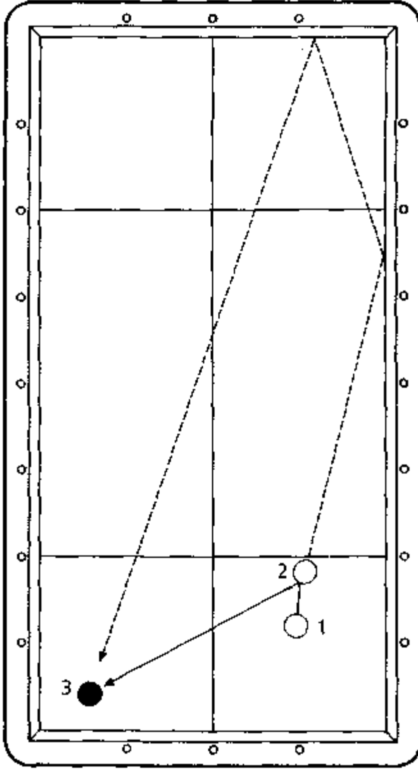
—Düz kalınız, istakanın ağzı kısa

—B1'i derinden sol bir falsoyla çekiniz;

—B2'ye biraz sağdan isabet ediniz;

—B3'ü önden, yani bilardonun ortasına doğru karambol ediniz, böylelikle B3 köşeye sıkışmayacak ve oyun topu B3'le bant arasında kalmayacak;

—B2'yi yukarıdaki sol köşeye fazla yaklaştırmayın, tam tersine aşağıdaki sağ köşeye yönelmesi gerekir. B2'nin yolda kalmaması için yüksek bir tempoyla oynamanız tavsiye edilir.



Şekil:66

Bilardo masasının uzunluğunda sol falsolu kleps çekme (Şekil 66):

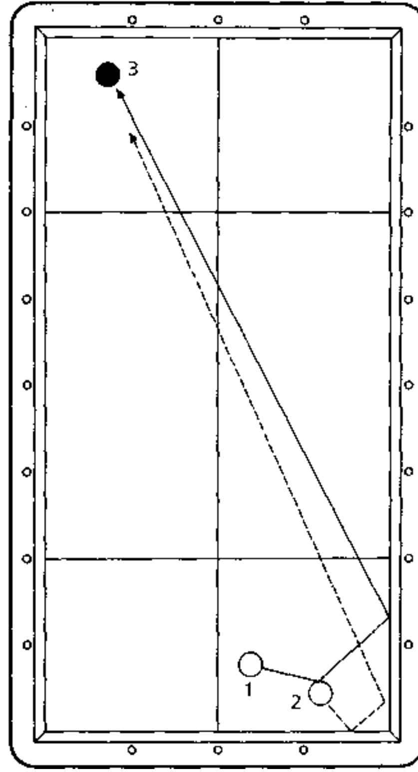
—Düz kalınız, istaka ağzını kısa, istakayı da arkadan kısa tutunuz;

—B1'in derinden sol falsoyla çekiniz (Sol falso B2'ye sağ falso taşır; böylece B2 yukarıdaki kısa banttan kolayca soldaki köşeye gider);

—B2 3/4 oranında soldan vurulur;

—Basınçlı, sürekli, delici ve kısa çekiniz;

—B2'nin temposuna dikkat ederek top birleşimi için sol alt köşeye getiriniz.



Şekil:67

Bir veya iki banttan gerçekleşen sol falsolu kleps çekme (Şekil 67):

—Düz kalınız, istaka ağzını ve istakayı normal tutunuz

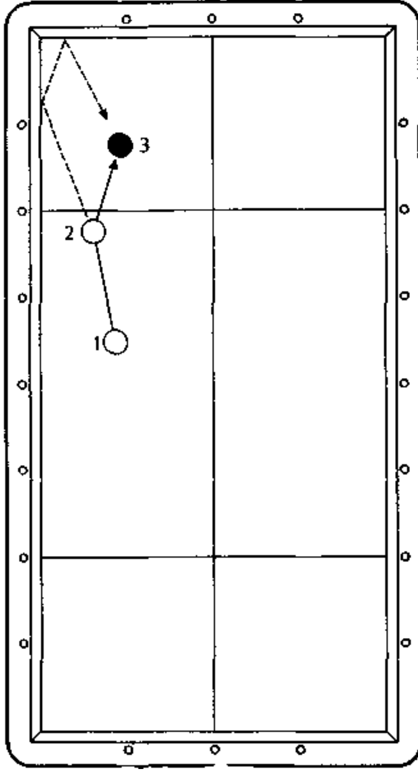
—B1'i orta kısmın altından sol falsoyla alınız;

—B2'nin isabet noktasını ve gidiş yönünü ıstakayla belirledikten sonra sağ alt köşeyi dar geçecek şekilde vurunuz;

—Kısa, delici fakat hızlı çekiniz;

—Karşı tehlikeden dolayı B2 her zaman oyun topunun önünde olmalıdır;

—Top birleşimine gidecek ve yolda durmayacak biçimde B2 sol üst köşeye gitmelidir.



Şekil:68

SIRT FALSOLU VURUŞ: Top birleşimi ile sırt falsolu vuruş (Şekil 68):

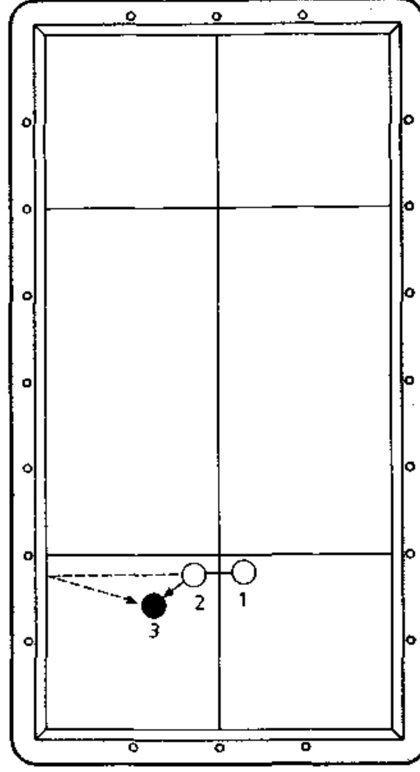
—Düz kalınız, istakanın ağzı ve tutulması normal;

—B1'i yüksekten sağ falsoyla alınız;

—B2'nin isabet noktasını belirleyin; B3'ü biraz yandan karambol etmeniz için bu noktadan biraz sağa kayın (B2 yönünde);

—Yavaş, yumuşak fakat sürekli bir vuruş yapınız;

—Top birleşimini sağlayınız.



Şekil:69

Top birleşimi ile frenlenmiş sırt falso (Şekil 69):

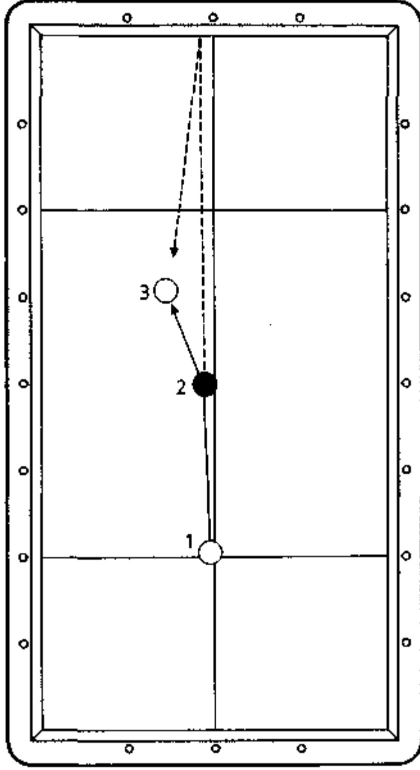
—Düz kalınız, istakanın ağzı kısa

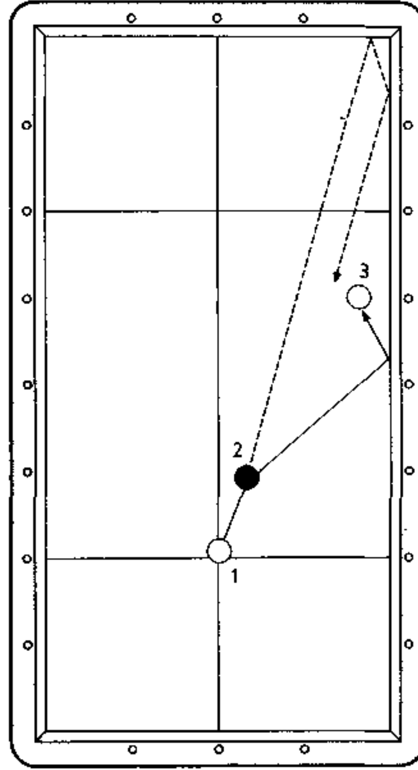
—B1'i ortanın biraz üstünden sağ falsoyla alınız;

—B3 sağdan (dıştan) karambole edebilmek için B2'nin isabet noktasını belirleyin.

—Kısa, fakat delici bir biçimde vurunuz

—Top birleşimine ulaşınız;





Şekil:71

Şekil:70

Topun birleşimi ile falsosuz sırt falso (Şekil 70):

—Düz kalınız, istaka ağzı ve istakanın tutulması normal;

—B1 yüksekten falsosuz alınız;

—B2'yi biraz soldan vurunuz;

—Geniş gidişli, yavaş vurunuz;

—Top birleşimini yakalayınız.

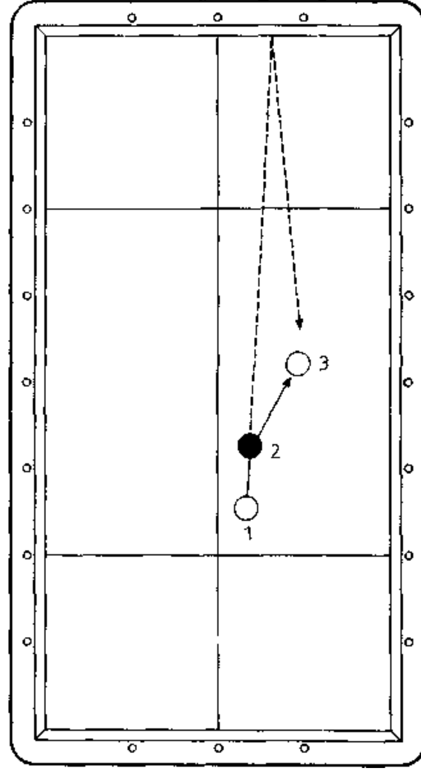
Bant üzerinden yüksek solu sırt falso (Şekil 71):

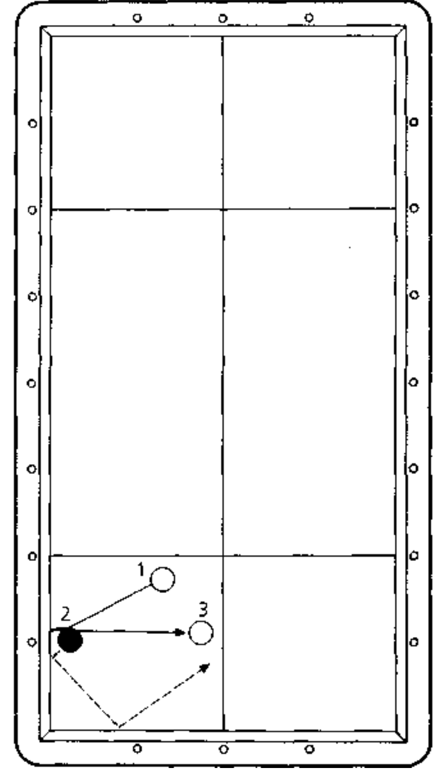
—Düz durunuz;

—B1'i ortanın üstünden yüksek bir sol falsoyla alınız;;;

—B2'ye 4/5 oranında sağdan vurunuz; hızlı, sürekli bir vuruş yapınız;

—Top birleşimine ulaşmaya çalışınız.





Şekil:72

Top birleşimi ile falsosuz sırt falso (Şekil 72):

—Düz kalınız, istaka ağzı kısa;

—B1'i yukarıdan falsosuz alınız;

—B2'nin isabet noktasını hesaplayınız;

—Yavaş ve sürekli olan bir vuruş.

Şekil: 73

Bant üzerinde yarım sırt falso (Şekil 73):

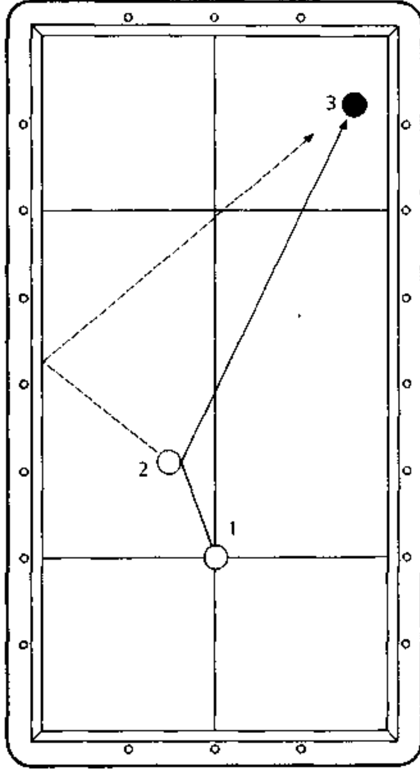
—Düz kalınız, istaka ağzı kısa;

—B1'i yukarıdan biraz sol falso ile alınız;

—B2 1/2 oranında sağdan vurunuz;

—Sakin, yumuşak fakat uzun vurunuz;

—Yakın bir top birleşimi elde ediniz.



Şekil:74

Yakınlaşan top birleşiminde yarım sırt falso (Şekil 74):

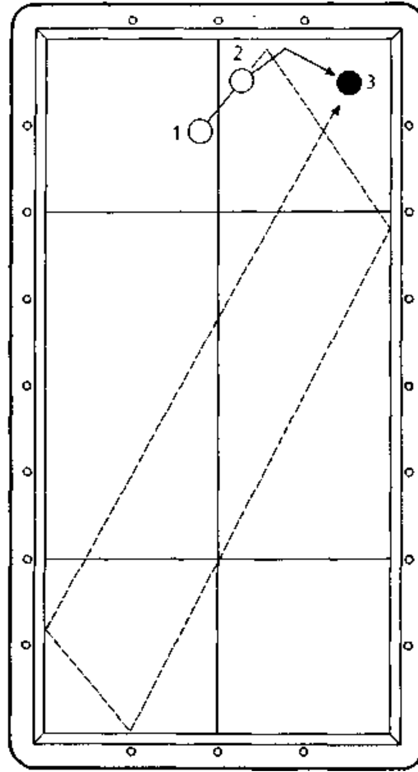
—Düz kalınız, istaka ağzı normal;

—B1'i ortadan sol falso ile alınız;

—B2'nin isabet noktasını istaka ile belirleyiniz;

—Yumuşak ve yavaşça uzağa gidecek şekilde vurunuz;

—Köşede top birleşiminin oluşmasına çalışınız.



Şekil:75

Top birleşimiyle frenlenmiş bant sırt falsosu (Şekil 75):

— Düz kalınız, istaka ağzı normal;

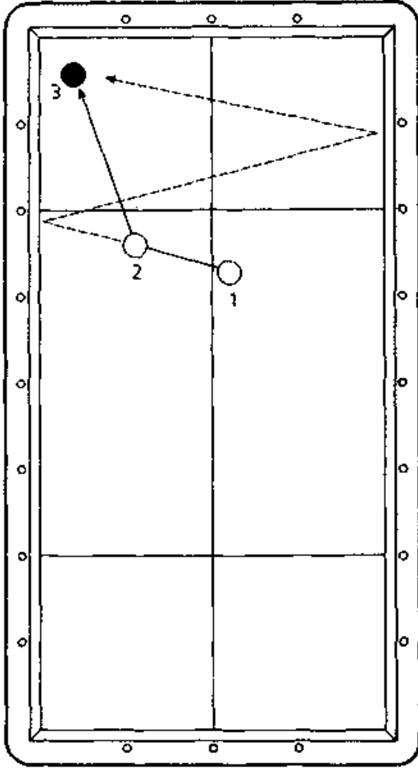
—B1'i ortanın üstünden yüksek bir sağ falsoyla alınız;

—B2'ye tam vurunuz;

—Hızlı ve basınçlı vurunuz;

—Oyun topunu frenleyiniz. Oyun topu B3'e sadece yakınlaşmalı;

—B2 yolda kalmamalı, sağ üst köşeye top birleşimi için gitmelidir.



Şekil:76

Top birleşimi ile frenlenmiş sırt falso (Şekli 76):

—Düz kalını, istakanın ağzı normal;

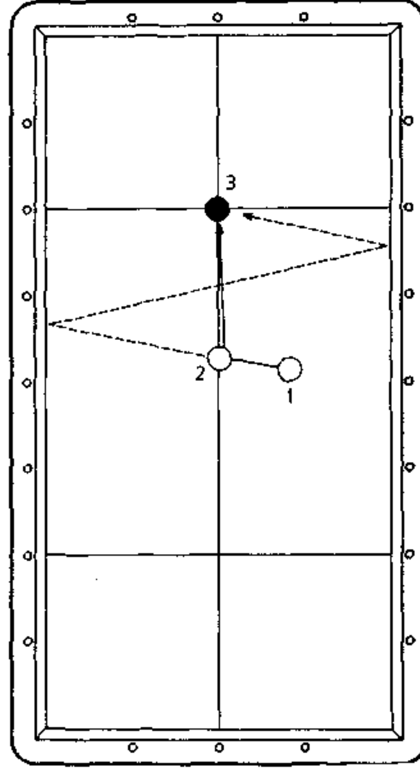
—B1 ortanın biraz üstünden sol falsoyla alınız;

—B2'yi 4/5 oranında sağdan vurunuz;

—Hızlı ve güçlü bir biçimde vurunuz;

—Oyun topunu B3'e ulaşacak biçimde frenleyiniz;

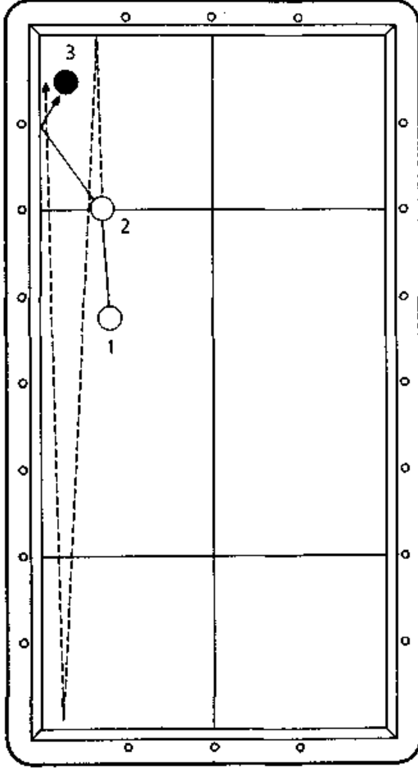
—B2'nin çift gidişiyle (B2 iki kere banda değiyor) top birleşimi sağlanıyor.



Şekil:77

Top birleşimi ile frenlenmiş sırt falso (Şekil 77):

Bu örnek **Şekil 76'da** gösterilenin bir varyasyonu olup, işleyişi aynıdır.



Şekil:78

Tek bant üzerinden frenlenmiş sırt falso (Şekil 78):

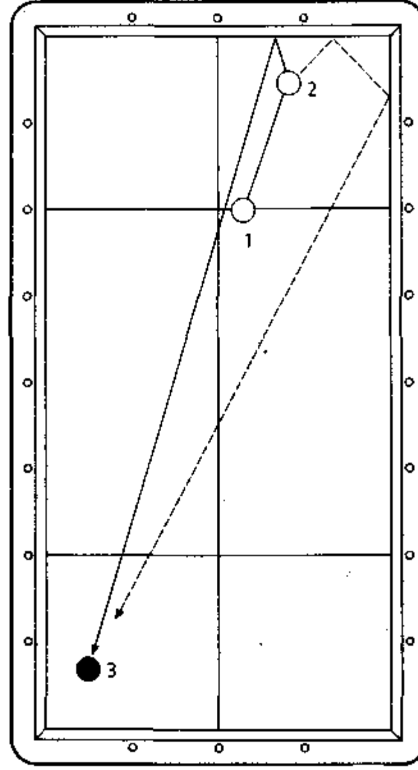
—Düz kalınız, istakanın ağzı normal;

—B1'i ortanın üstünden sağ falsoyla alınız;

—B2'yi 3/4 oranında soldan vurunuz;

—Hızlı, güçlü ve sürekli olan bir vuruş yapınız;

—B2 sol üst köşede top birleşimi yapacağından ortada kalmaması gerekir.



Şekil: 79

Tek bant üzerinde top birleşimi ile frenlenmiş yarım sırt falso (Şekil 79):

—Düz kalınız, istakanın ağzı uzun;

—B1'i yukarıdan sağ falsoyla alınız;

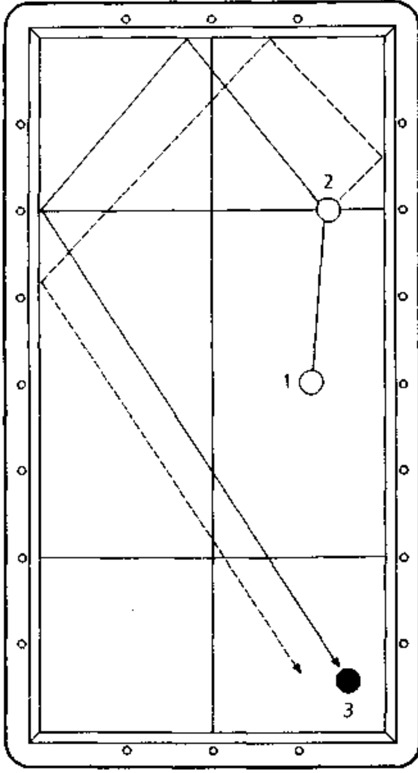
—isabet noktasını istaka ile belirlediğiniz, B2 1/2 oranında soldan vurulur;

—Uzun fakat yavaşça devam eden bir vuruş kullanınız;

—B2 beraber gitmiyorsa fazla sert olmamak üzere uzun bir vuruş kullanınız;

—B2'nin B1 ve B3 üzerinde yarattığı karşı tehlikeden dolayı, oyun topunun her zaman B2'nin önünde kalması gerekir;

—Top birleşimini sağlayınız.



Şekil:80

iki bant üzerinden top birleşimi ile yarım sırt falso (Şekil 80):

—Düz kalınız, istakanın ağzı uzun;—B1'i yukarıdan sol falsoyla alınız;

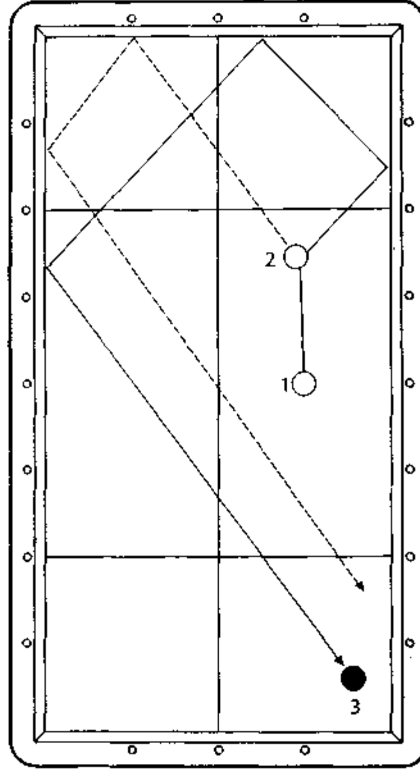
—B2'yi1/3 oranında soldan vurunuz;

— Hızlı, ileriye giden, uzun bir vuruş yapınız;

—B2 fazla ileriye gitmiyorsa sert olmamak üzere daha güçlü vurunuz;

—B2'nin B1 üzerindeki karşı tehlikesinden dolayı, oyun topunun ilk önce sol banda vurması gerekir;

—Köşede top birleşimi sağlanmalı.



Şekil:81

Üç bant üzerinden yarım sırt falso: "Çift turnike" (Şekil 81):

Bu alıştırmanın Şekil 80'deki farkına bakınız;

—Düz kalınız, istakanın ağzı uzun;

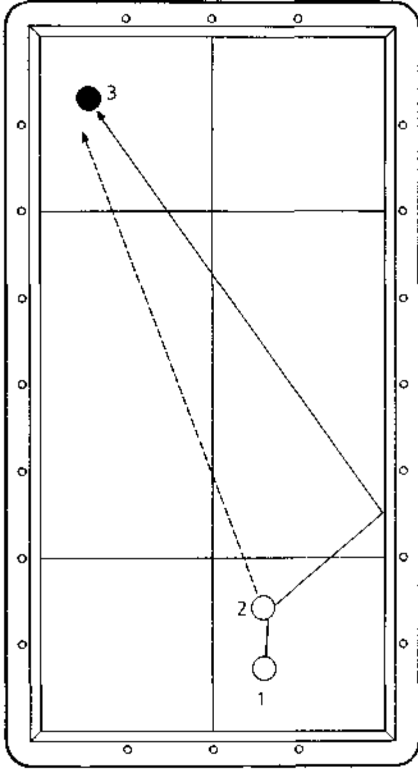
—B1'i yukarıdan sol falsoyla alınız;

—B2'yi 1/2 oranında sağdan vurunuz;

—Uzun güçlü ve ileriye giden bir vuruş kullanınız;

—Oyun topu, karşı tehlikeden dolayı, ilk olarak sol uzun banda vurmalı;

—Köşede top birleşimi sağlanmalı.



Şekil:82

Tek bant üzerinde top birleşimi ile yarım sırt falso (Şekil 82):

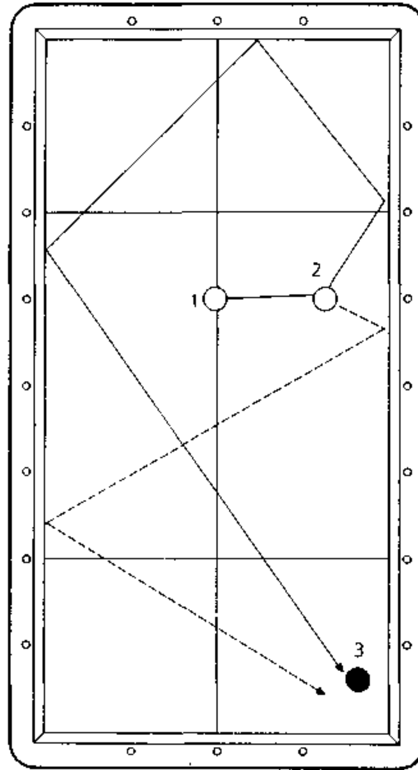
—Düz kalınız, istakanın ağzı normal;

—B1'i ortanın üstünden sol falsoyla alınız;

—B2'nin isabet noktasını ıstaka ile belirleyiniz;

—Yavaş ve yumuşak, uzun bir vuruş yapınız;

—Top birleşimine ulaşınız.



Şekil:83

Üç bant üzerinden top birleşimi ile yarım sırt falso (Şekil 83):

—Düz kalınız, ıstakanın ağzı uzun;

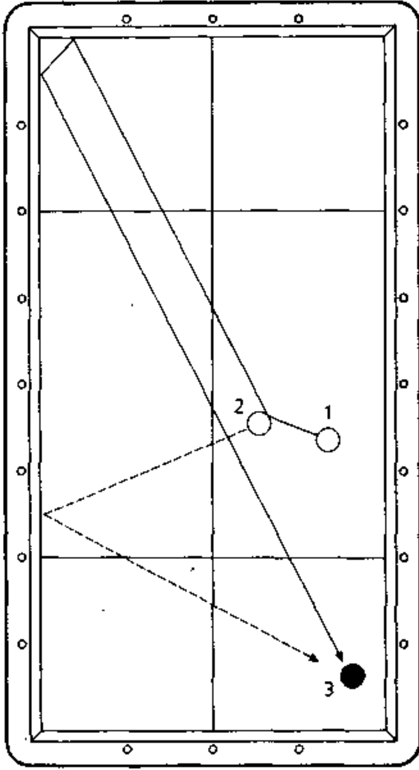
—B1'i ortanın biraz üstünden sol falsoyla alınız;

—B2'yi 1/2 oranında soldan vurunuz;

—Uzun, hızlı güçlü ve sürekli olan bir vuruş yapınız;

—B2 fazla ileri gitmiyorsa sert olmamak üzere daha güçlü bir vuruş kullanınız;

—Top birleşiminin gerçekleşmesini sağlayınız.



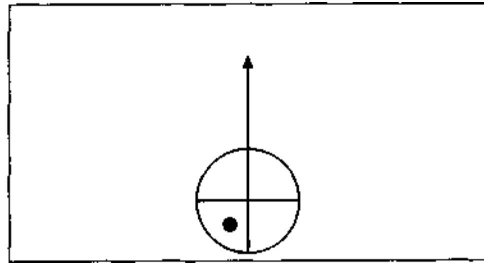
Şekil:84

İki veya üç bant üzerinden top birleşimi ile yarım sırt falso (Şekil 84):

- Düz kalınız, ıstakanın ağzı normal;
- B1 ortadan yüksek bir sol falsoyla alınız;
- B2 1/2 oranında sağdan vurunuz (B2'nin isabet noktasını ıstaka ile belirleyiniz);
- Sürekli uzun, fakat yumuşak bir vuruş kullanınız;
- B2 hızlı gitmiyorsa daha güçlü bir vuruş uygulayınız;
- Top birleşimine ulaşınız.

KAFA VURUŞLARI :

Kafa buruşlarına ilişkin alıştırmalara geçmeden önce Sayfa 41-48 arasında işlenen " Kafa vuruşları" konusunu bir kez daha gözden geçiriniz. Bildiğiniz gibi sol elin doğru bir biçimde yerleştirilmesi çok önemlidir. Sol elin doğru yerleştirilmesi bilardo ve toplar olmadan da, sadece ıstaka ile de çalışabilirisiniz. Sizlere vuruş ve hedefleme yönünü, bunun yanında hedef düzlemini tam verebilmek için ıstakanın dik veya eğri duruşuna ilişkin sembolik şekiller ve kısaltmalar kullandık. Bunun için aşağıdaki şekle bakınız.



Şekil 85

Oyun topu sol alt kareden alınacaktır. Örneğin içinde vuruş noktası ve vuruş yönü belirtilmiştir. Istakanın dik veya eğri duruşunu göstermek için saatin 12.00-12.10 arasındaki dakikalarını kullandık.

Buna göre:

ıstakanın durumu O

= 12.0/0= tam dik = 90°

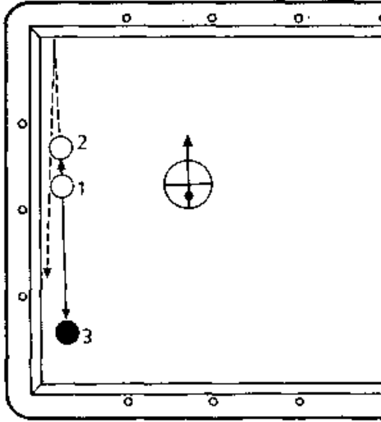
ıstakanın durumu 5

= 12.5 = hala dik= 60°

ıstakanın durumu *8*

= 12.0/8 = eğri =42°

45° bir eğrilikte ıstakanın duruşu tahminen 7,5 olacaktır.



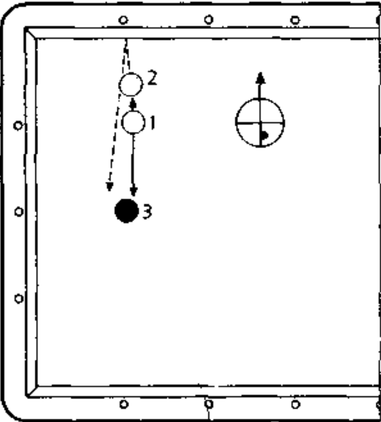
Şekil: 86

Top birleşimi Pique (Şekil 86):

—B2'yi tam isabet ediniz;

—Öne doğru sallamadan sakin, fakat güçlü bir biçimde aşağıdan vurunuz;

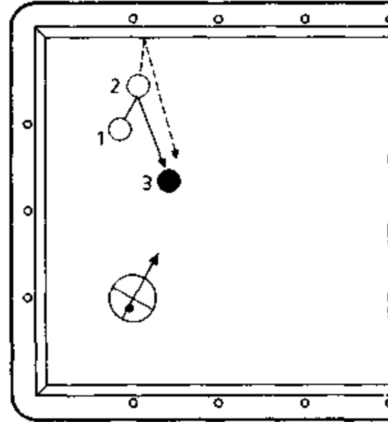
—Top birleşimine ulaşınız.



Şekil: 87

Top birleşimi Pique (Şekil 87):

Küçük bir kleps çekme ile B2 tempoda tutulmaz. Oyun topunun B3'ü dıştan karambole etmesi için B2'yi sağdan vurunuz. Bileğiniz biraz gergin tutarak, güçlü bir biçimde vurunuz. Top birleşimine ulaşınız, yani B2'yi tempoda tutunuz.



Şekil: 88

Oyun topunu dışta bırakan Pique (Şekil 88):

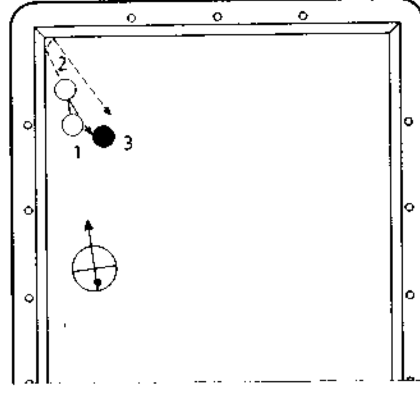
Küçük bir klepsle B2 güçlü bir biçimde içeri gireceğinden temposu sabit kalacaktır, B2'yi 1/2 oranında sağdan vurunuz, oyun merkez noktasına doğru B3'ü sağdan karambole ediniz, yavaş sakin ve aşağıdan vurunuz.

B2'nin getirilmesi ve B1'in dışta bırakılmasına ilişkin Pique (Şekil 89):

—B2 çok güçlü bir biçimde köşeden geleceğinden, burada kullanılacak kleps duruşu tamamen parçalayacaktır.

—B2'i tam isabet ediniz, B3'e sürtecek şekilde karambol yapınız, böylelikle oyun topu bilardonun ortasına doğru dışa yönelecek ve B2'yi köşeden top birleşimine götürecektir.

—Yavaş, aşağıdan vurunuz.



Şekil: 89

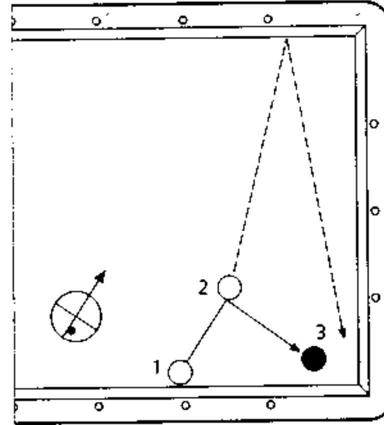
Pique (Şekil 90):

Oyun topu banda birleşik durduğundan kleps kullanımı mümkün değildir.

—B2'yi 3/4 oranında sağdan vurunuz.

—Uzun ve güçlü vurunuz

—B2'yi top birleşimine götürünüz.



Şekil: 90

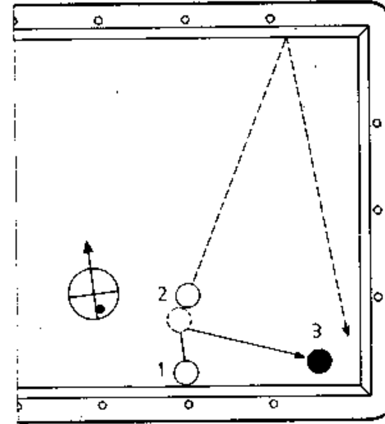
B2'nin dıştan vurulmasına ilişkin Pique (Şekil 91):

—Dıştan vurularak top birleşimini sağlaması için B2'yi soldan nişanlayınız (tireli çizgi).

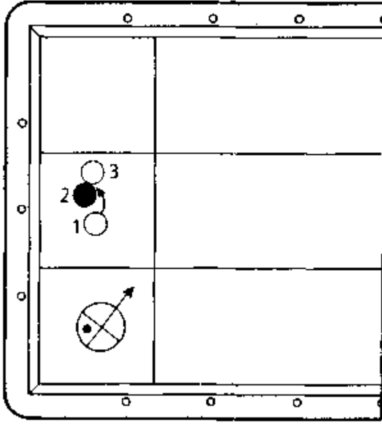
—Sakin ve uzun olan bir sallama yapınız.

—Oldukça hızlı ve aşağıdan vurunuz.

—Topları yakınlaşırınız.



Şekil: 91



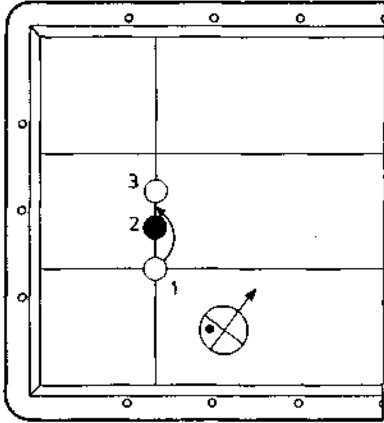
Şekil: 92

Masse; yarım Masse (Şekil 92):

—Oyun topu eğrileri hemen yapmak zorunda olduğundan istakayı kısaca öne doğru sallayınız ve dik tutunuz.

—B2'yi tıpkı bir kesişim topu gibi sağdan vurunuz.

—Kısa, fakat güçlü bir biçimde vurunuz.

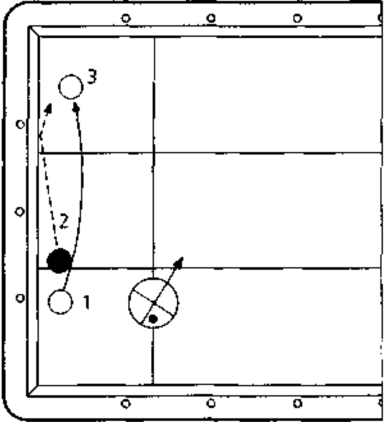


Şekil: 93

Masse (Şekil 93):

—istakayı sağ gözün önünde ve dik tutunuz. B2'ye tıpkı kesişim topuna vurmak ister gibi vurunuz.

—Kısa ve hızlı bir sallamadan sonra aşağıya doğru güçlü bir biçimde vurunuz.



Şekil: 94

Top birleşimli Masse (Şekil 94):

—B2'yi biraz daha dolu oynayarak köşedeki top birleşimini sağlayınız.

—Oyun topu oldukça ileri gitmek zorunda olduğundan, uzun ve ileriye doğru sallamanın yapılması zorunludur.

—Sallamadan sonra hızlı ve uzun bir vuruş yapınız.

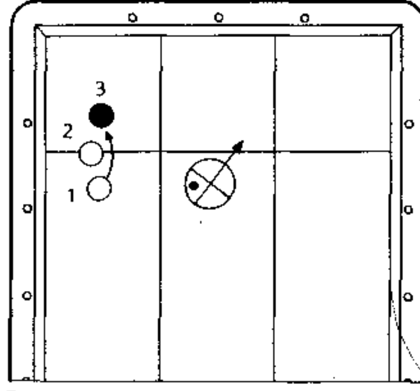
—Top birleşimini sağlayınız.

Masse (Şekil 95):

—Istakayı ince bir kesişim topuna yapılan vuruş şeklinde yükseltiniz

—Oyun topu hızlı eğriler yapmak zorunda olduğundan kısa ve dik bir şekilde vurunuz.

—Kısa bir sallamadan sonra güçlü vurunuz.



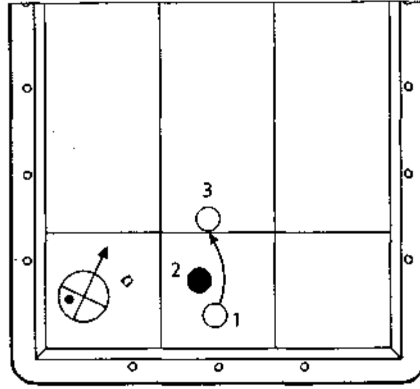
Şekil: 95

Masse (Şekil 96):

—B2'ye tıpkı kesişim topu gibi vurunuz.

—Sakin ve orta uzunlukta sallayınız.

—Yavaş, biraz güçlü bir biçimde alttan vurunuz.



Şekil: 96

Masse'den kaynaklanan bir pasaj (Şekil 97):

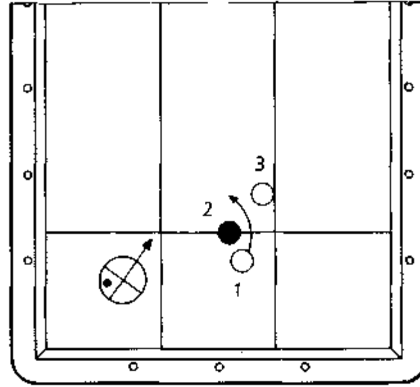
Bu kafa vuruşuyla oyun topunun B2 ve B3'ün arasından dıştaki yerini alması, B3'ünde uzun sağ cadre çizgisine itilmesi ve beyazın çapraz alınması sağlanmalıdır.

—Oyun topu hemen dik eğriler yapmalı;

—Bu nedenle sallamalar kısa olmalı.

—B2'yi kesişim topu gibi sağdan hedefleyiniz.

—Kısa, güçlü ve aşağıdan vurunuz.



Şekil: 97

VİERTELBİLLARD

ÇEYREK BİLARDO

"OYUNU GÖTÜRMEK VE KAVRAMAK"

Oyuncu top birleşimini öğrendiyse, bundan sonra oyununu kolaylaştıracak ve serinin devamını güvence altına alacak mantıklı ve sonuçları belli olan metotlar üzerinde çalışmalıdır. Yüzyıllardan beri herhangi bir serinin akıllıca nasıl kurulabileceğine ilişkin bir yığın düşünce ortaya atılmıştır. Bu düşünceler "Çeyrek Bilardo" denilen oyunun giriş bölümünü oluşturmuştur. Çeyrek Bilardo'nun kimin tarafından meydana getirildiği elimdeki verilerden yeterince anlaşılmıyormu. 1900-1910 yılları arasında yazılan Aflred MORTİER'in kitabında ("Comment on devient fort au billard") ilk defa bu konu hakkında bilgi verilmektedir. MORTİER kitabının önsözünde yeni olan bu konuyu kendisinin meydana getirmediğini belirtmiştir. Peki bunu MORTİER yapmamışsa, kim yapmıştır? MORTER'in yazmış olduğu bu kitabın bazı bölümlerinde, 19 yy.'da yaşadığı bilinen CASSİGNOL'un bu oyun biçimini meydana getirdiği anlaşılmaktadır. Ancak bu kesin bir bilgi değildir. CASSIGNOL'un yanında 19. yy'ın 80'li yıllarında yaşamış olan VİGNAUX'da bu konunun yaratıcısı olabilir. Belkide tek bir oyuncu değilde, birkaç oyuncu tarafından oluşturuldu. MORTIER'in en önemli yardımı bu oyun biçimini bilimsel olarak açıklamış olmasıdır.

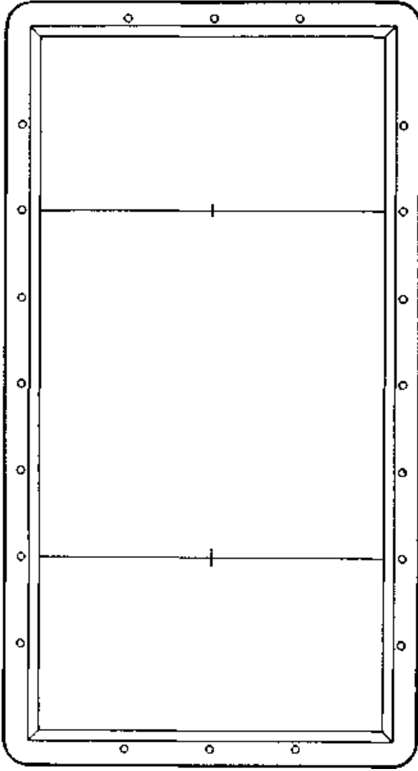
Oyunu götürmek veya kavramak herhangi bir vuruş tekniğinin değil, aklın işidir. Usta bir oyuncu oynadığı her partinin bölümlerinde oyunu götürdüğünü, yani kabul edilen mantıklı ilkeler doğrultusunda hareket ettiğini belli eder. Oyunu hiçbir zaman tesadüflere bırakmaz, tam tersine oyunun kolay ve efektli gitmesi için oynadığı oyunu bir şemaya dönüştürür.

Çeyrek bilardonun oyunu nasıl kavradığını anlamak için aşağıdaki örneğe bir göz atalım:

Bilardoyu büyük bir deniz olarak düşünün. Bu denizde yüzmek hem tehlikeli, hem de birçok sırlarla doludur, fakat öyle yerleri vardır ki, kurtarıcı rolündeki kıyı ve koylar çok yakındır. Bu karşılaştırma bizi teoriye götürerek denizi aklımızda küçülttü ve bilardoyu meydana getirdi. Düşüncelere sınırlamalar getirerek oyunun belli bölümlerine konsantre olmamıza neden oldu. Böylece oyunu effektif ama çekici kılabildik.

Yukarıdaki örneğe benzer bir şekilde çeyrek bilardonun oyunu nasıl kavradığı ortaya çıkıyor. Bu arada kısa bantın iki koyu ve üç kurtarıcı kıyısı ile karşı karşıya olduğumuzu anlıyoruz. Şekil 98 tek bir bilardo masasının üzerindeki iki çeyrek bilardoyu göstermektedir.

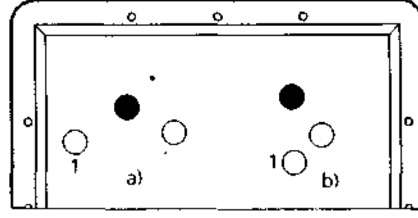
Oyun esnasında önemli olan bu iki çeyreği yakalamak ve bir daha kaybetmemektir. Çeyrek bilardonun bir bandı her zaman eksiktir. Tek bir çeyrek üzerinde oynamak istediğimizde eksik olan bandı usta vuruşlarla desteklemeliyiz. Hayali dördüncü bandın meydana gelişi, oyun topunun kendisine, yerine, duruşuna ve B3'ü karambole etmesine bağlıdır.



Şekil: 98

Size daha sonra öğretilecek olan usta vuruşlar da diğer iki topun (B2 ve B3) çeyrek bilardoyu terk etmemesinde, köşelere doğru gitmesinde ve oyun topunun önünde durmasında yardımcı olacaktır. Görülüyor ki, çeyrek bilardoda kalmamızı oyun topunun diğer toplarla olan ilişkisi belirlemektedir.

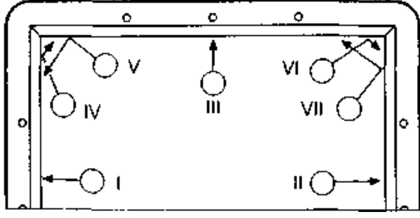
Oyun topu diğer toplara baskın bir durumda ise, yani B2 ve B3 kısa banda doğru duruyorsa **"oyun topunun baskınlığından"** bahsedilebilir ("Oyun topunun baskın durumu" DOMİNANT). Baskın olan o halde B2/ B3'ün durumudur, yani bizim topları kısa banda doğru götürmemizi sağlayan, ya da köşelerin önümüzde oluşmasına izin verendir. Diğer iki topa



Şekil: 99

nazaran oyun topunun bu durumu eksik olan dördüncü bandı telafi edecektir. B2 ve B3'ün çeyrek bilardoyu terk etmesini engelleyebilir, ona hakim olabiliriz. Böylelikle tesadüfleri azaltabilir ve seriyi akıllıca, tehlikeden arındırılmış olarak devam ettirebiliriz.

Çeyrek bilardonun diğer bir avantajı da mesafenin burada kısa oluşu ve B2'nin temposundaki ağırlaştıran belirsizliklerin bırakılamayacağıdır. Dominant kavramı "dışta bırakma" kavramıyla yakından ilintilidir (Dışa doğru götürme= B3'ün iyi tarafından karambole edilmesi). Oyun topunu dışa doğru götürmek ona dominant bir yer kazandırmak demektir, yani onu B2'ye dışında öyle bir köşeye yerleştiriyoruz ki, bu topu bilardonun uzunluğunda çapraz bir vuruşla yakalayabilelim ve "uzun yakalayıcıya" ihtiyaç kalmasın. Bu durumda oyun topu üç topun dışında, bilardonun orta noktasının dışında duruyorsa (bu nedenle "dışa doğru götürme" terimi kullanılmıştır), oyuncu diğer vuruşuyla bilardonun en uygun bölümlerine yakınlaşabilir. "Dışa doğru götürme" terimini bilardonun her bölümünde kullanırken, "baskın" (Dominant) terimini sadece çeyrek bilardoda kullanacağımızı kararlaştıralım. "Dışa doğru götürme"nin bir diğer avantajı da bilardonun ortasından çokçabuk çeyrek bilardoya geçebilmektir.



Şekil: 100

Şekil 100'deki üç bant ve iki köşeyle toplam yedi noktayla B2'yi top birleşimine getirebiliriz. Çünkü B2 her bandı tek tek (I-III) veya her köşeyi iki yönde gidebilir (IV-VIII).

BANTLAR VE KÖŞELER - ÇEYREK BİLARDODA TEHLİKELİ BÖLGELER:

Çeyrek bilardoda için serinin devamını sağlamak açısından uygun olmayan alanlarda vardır. Bu alanlar bandın kenarları ve köşeleridir. **Şekil 101 a-d** de oyunun gidişi açısından zorluk çıkaran durumlar gösterilmiştir.

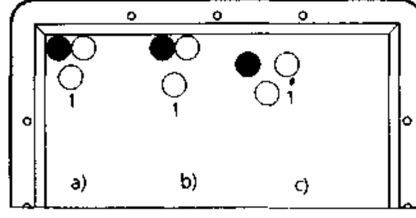
a) B2 ve B3 banda bitişik duruyorlar. Oyuncu oyun topunu derinden alarak bu topları hemen kurtarmalıdır; oyun topunun yüksekten alınması B2 B3'ü banttan kurtarmayacaktır.

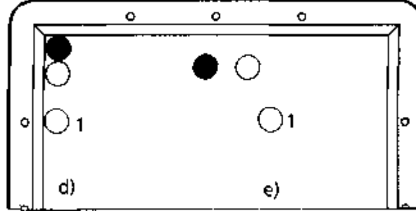
b) a bölümünde sözü edilen çözüm burada da geçerlidir.

c) Toplar kontrolden çıkacakmış gibi duruyorlar. Oyuncu becerikli bir ayarlama ile seriyi köşede kurmaya çalışmalıdır.

d) Bu aslında çözülmesi imkansız bir problemdir. Oyuncu Duble Vuruşu, Masse'yi, ya da Karşılama Vuruşlarını kullanabilir.

e) B1 hüküm süren bir durum gösterirken, B2 ve B3 banda çok





Şekil: 101 a-d

yakın dururlar. Burada B2 (Beyaz) nin tam oynanması durumunda kurtulması mümkündür. Band serisinin kurulması olanaklıdır.

Şekil a-e'de de gösterildiği gibi banda bitişik olmak ve köşelere yakın bulunmak serinin kurulmasını zorlaştırmaktadır. Her pozisyon B2'nin alınması için köşelerin destek noktaları olarak kullanılmadığını göstermektedir. Bu nedenle topları ayarlarken onları bandın yanına ya da köşelere gidecek şekilde değilde, biraz ara mesafe kalacak biçimde itiniz (en az 3 top genişliğinde). Eğer bu üç top genişliğini top birleşimi açısından dikkate alırsanız, bantlar ve köşeler her zaman oyun için uygun ve yararlıdır. Top birleşimi için kısa banttan ziyade köşelere öncelik veriniz. Banttan üç top genişliğinde uzak kalınız. Buna rağmen B2 ve B3 kısa banda yakın duruyorsa oradan kurtarmaya çalışın.

ÇEYREK BİLARDODA OYNAMAK:

Daha öncede söylendiği gibi, çeyrek bilardoda eksik olan dördüncü bandı telafi etmeli ve B2 ile B3'ün bu alanın dışına taşmasını engellemelisiniz. Seriyi tek bir köşede kurmaya gayret edin. Bu konuda aşağıda verilen ustaca yakalama biçimleri uygundur:

—Yakalayıcı (bütün varyasyonlarında),

—Ayarlama (yakalayıcı hazırlar)

—Pasajlar ve dışa doğru götürme durumları

Bazı okuyucular pasajları ayarlamayı ihmal ederler. Onlar da haklılar. Ancak öğretim teknikleri açısından bunların birbirinden ayrılması gerekir, çünkü pasajlar kendi başına bir önemlilik derecesi taşırlar.Sonraları bu iki terimin birleştiğini göreceğiz. Pasaj aradan oynama yoluyla yapılan bir ayarlamadır.

YAKALAYICI:

Yakalayıcı top birleşiminin en etkin ve en önemli faktörüdür. Bu kitabın birinci bölümünde metotik sebeplerden dolayı yakalayıcı sadece kapalı açıda blok ve değiştirme açısından ele alındı, şimdi bu terimin devamını açıklayalım:

B2'yi B3'e yakınlaştıran yakalayıcı aslında bir seri vuruşudur; vuruşun başarılı olması B2'nin gidişine, daha sonra da oyun topuna bağlıdır. Bu ifadede önemli bir tehlike yaratmaktadır, zira oyun topu vuruş esnasında öyle bir değiştirilmeli ki, onun yardımıyla B2 getirilebilinsin. Vuruştaki varyasyon ve buna bağlı olan vuruş zorluğu örneğin başarıyla sonuçlanması şansını azaltabilir.

Buna rağmen, kendinizi öncelikle B2'nin alınmasına konsantre ediniz. Yakalamak için tam ve yakın bir top birleşimini hep ön planda tutunuz. (Gözönünde tutmak=Gözlük durumu). Toplar istenilen biçimde bir araya gelmemişse kendinizi oyunun akışına bırakınız. Tahmini ya da yakınlaşmaya çalışan top birleşimi başarıya götürmez, sürekli yapılması gereken bir düzeltmeye neden olur. Bu konuda önemli olan bir diğer noktada sadece B2'nin gitmesi gerektiğidir. Oyun topu B3'ü frenlenmiş haliyle yakalamalıdır (Öldürücü, Amorti), aksi takdirde yakın bir top birleşimi ile B2'yi almak mümkün değildir. Unutulmaması gereken en önemli nokta karşı blokaj ve B3'ün karambole edilmesidir.

Karşı blokajla kapalı açı içinde yakalayıcı (Şekil 102):

Bu yakalama biçimi daha öncede işlenmişti **(Bkz. Şekil 51 ve 52).** Kendisi top birleşimi açısından en önemli vuruş biçimi olduğundan her Zaman çalışılmalıdır.

Şekil: 102

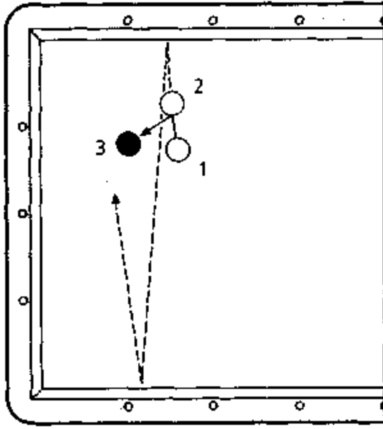
Açık bir açıda yakalayıcı (Şekil 103):

Şekil 103'de açık bir açıda kullanılan yakalayıcı görüyorsunuz. B2 küçük bir klepsle bandın üzerinden B3'e getirilemiyor. Bu nedenle vuruşun ara çözüme ihtiyacı vardır.

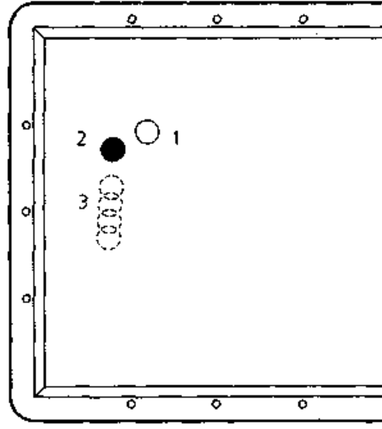
—Sağ falsolu frenlenmiş bir kleps çekme ile B2'yi çift gidişle top birleşimine alabilirsiniz.

gösterilmiştir; B1 burada dominanttır.

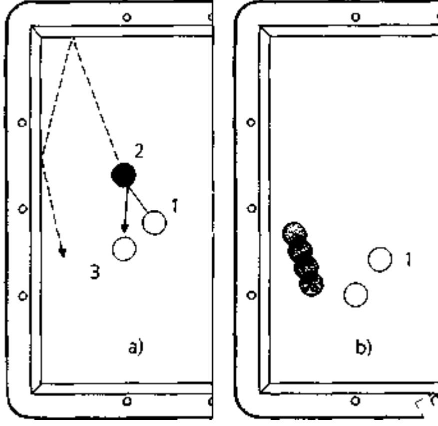
B3'ün karambole edilmesiyle oyun topunuz dominant bir durum almıştır. Çok önemli olan B3'ün isabet olmasını nasıl sağlayabiliriz? Oyun topu sürekli olarak B2'den çıkıp, daha sonra sizin isteğiniz doğrultuda B3'e vurduğundan, B3'den B2'ye geçmeye çalışınız. Bu örneğimizde ya bilardonun etrafında döneceksiniz, ya da B3'den B2'ye (ya da tersi) geçeceksiniz. Ancak bu şekilde B3'ün isabet noktası belirlenebilir. Genelde bu tespit edilen nokta, vuruş yönünde tespit edilenden çok farklıdır, buna rağmen birkaç alıştırmadan sonra ona da hakim olabilirsiniz. Zamanla B3 isabet noktasını vuruş yönünden anlayabilecek ve bu zaman alıcı hesaplardan kurtulacaksınızdır.



Şekil:103



Şekil:104

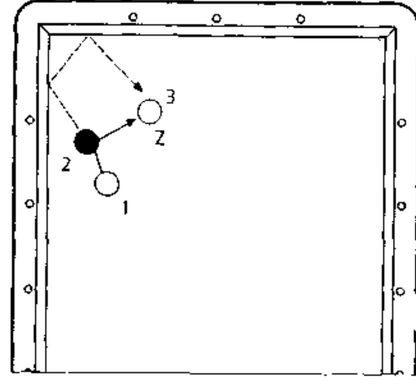


Şekil: 105

B2'nin B3'e getirilemediği ya da çok yakına aldığı yaka-layacılar (Şekil 105 a-b):

Şekil 105 a'da B2'nin B3'e çok yakınlaştığı ya da yakınlaşamadığı *ve* oyunun bozulması gibi bir durum sözkonusudur. Böyle durumlarda ara çözüm yolunu kullanmaktayız. B2'yi sonraki bir vuruş için de uygun olan bir yere yerleştiriniz: B3'e işaret eden fal-soyla kısa frenlenmiş bir kleps çekme oynayınız, Amorti'yi abartmayınız, vuruştan sonra 10-15 cm B3'den uzak kalınız (oyun topu B3'e çok yakın olursa, hareket alanını daraltmış olursunuz). B3'ün alt köşeye gitmesi için B3'ü dıştan karambole ediniz (oyun topu böylelikle dominant kalır).

B2'i sadece top birleşimine yakın durum için alınız, yakın bir top birleşiminden kaçınınız **(Şekil 105 b),** B2'yi daha sonraki bölüm için uygun olan bir yere yerleştiriniz.

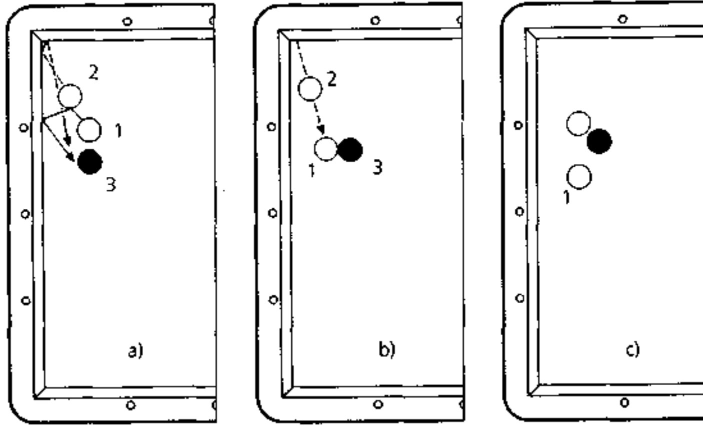


Şekil: 106

B1 ve B3'ün blokaj yaptığı yakalayıcı (Şekil 106):

B2 birden fazla bant üzerinden alınırsa, ne zaman hangi blokajla karşılaşacağı önceden görülemez. Böyle bir durumda B1 ve B3'ü kullanarak kendimiz bir blokaj yaratabiliriz, ancak pozisyonun nasıl sonuçlanacağı hesaplanamıyor. Bu nedenle aşağıdaki önlemleri alınız. B2'nin gidiş yönünü istenilen biçimde destekleyen falsoyla B3'e yakın bir yerde kalınız, B3'ü Z noktasında ka-rambole ediyorsunuz (Z noktası = B3'ü karşı köşeye iten nokta); bu vuruş sayesinde oyun topu dominant olarak kalır. B2'yi iyi bir tempoyla yakına alınız, B1 ve B3'ü blokajlar-sanız yakın bir top birleşimi elde edebilirsiniz.

Yukarıdaki durum gerçek-leşemezse **Şekil** 106'da gösterilen ara çözüm yolu uygulanabilir. B3'ün Z noktasında karambole ediyorsunuz, blokajın kuruluş düzeninde abartma yapmıyorsunuz ve B2'yi blokajın önünde bırakıyorsunuz; oyun topu dominantlığını korur.



Şekil:107

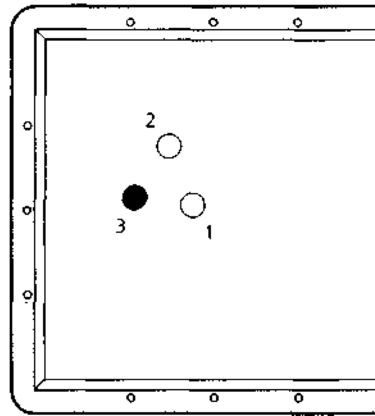
Tek bant üzerinden karşı blokaj -Tek bant dönüşümü (Şekil 107 a-c):

Karşı blokajın kurulması için B3 ile bant arasındaki mesafe yakalayıcı açısından çok faydalıdır. Bunun yanında ayarlama yaparken eğik bir ıstakanın kullanımından kaçınınız ve yakalayıcıyı uygun bir ıstaka ile oynayınız.

a—Çıkış durumu: Küçük, sakin ve güçlü bir sağ falsoyla frenlenmiş kleps çekme oynayınız. B2 sol falso kazanarak köşeden gelerek karşı blokaja daha iyi vuracaktır.

b—Karşı blokaj: Oyun topuyla B3'e yakın bir yerde durunuz. B1 ve B3 yolda sabitleşirken, B2 köşeden gelerek karşı blokaja doğru yol alır.

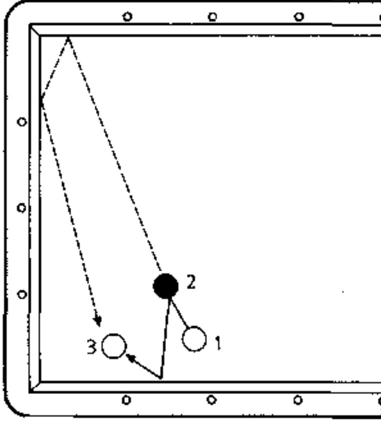
c — Değiş-tokuş: B2 karşı bölgedeki B1'e vurur ve bunları değiştirir. B2 böylece top birleşimi için alınmış oldu.



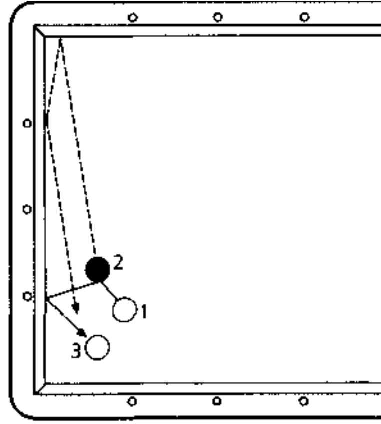
Şekil :108

İki kısa yakalayıcı olanaklıdır (Şekil 108):

Bu örneğimizde kısa ve uzun yakalayıcıyı oynamak mümkündür. Bu durumda çapraz alıcıyı oynamak gerekir (B2 uzun banttan geri gelir), çapraz alıcı beyazdır. Burada B3 kısa banda yakınlaştırılır.



Şekil:109



Şekil:110

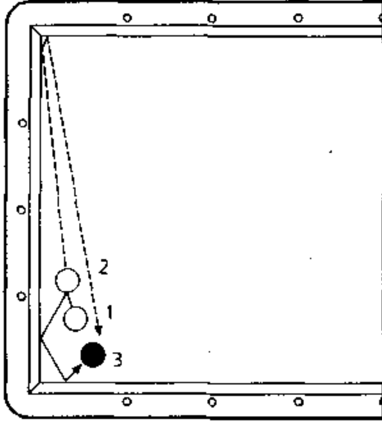
Oyun topunun tek bant üzerine geldiği yakalayıcı (Şekil 109):

Bazı durumlarda B2 daha kolay alınacaksa oyun topunu bant üzerinden oynayarak B3'ü karambole edebilirsiniz.

B3'ün önden ve dıştan daha kolay vurulabilmesi için bu tür örneklerde maximal bir falso kullanınız (sağ falso **Şekil 109).** Bu tür bir kleps çekmenin kullanılması oyun topunun frenlenmesini zorlaştırmaktadır. Durum oyun topunun B3 ile bant arasında sıkıştırılmasıyla daha da zorlaşabilir. B3'ün önden vurulmasının başarı ile sonuçlanması için dıştaki falsoyu kullanın ve oyun topunu olabildiğince banda yakınlaştırınız; maximal falso sayesinde B3'ün dıştan vurulması kolaylaşacaktır. Tabii ki B2'yi belli bir tempoyla alıyorsunuz. Oyun topu istenilen dış durumu kazanmazsa, hatta B3 ile bant arasında sıkışıp kalırsa bu örnek kötü oynanmış sayılır.

B1'in kısa bant üzerine geldiği yakalayıcı (Şekil 110):

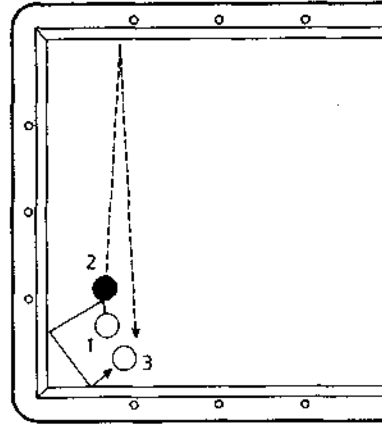
B2'nin alınması asıl amaçtır, farzedelim B2 kısa bir klepsle kısa bantın üzerinden yukarıdaki üst köşeye ulaştı. Bu aşamada o top birleşimine getirilemezdi. B2'yi bant üzerinden köşeye göndermek istediğinizde kısa bandı kullanarak bir kleps oynayınız. Klepsi sol falsoyla oynayın. Gerçi bu şekilde oyun topunu frenleyemezsi-niz ama, B3'ü bilardonun ortasına doğru daha kolay karambole edebilirsiniz. Oyun topu dominantlığını kazanmaktadır. B2'yi güzel bir tempo ile oynamayı unutmayın.



Şekil:111

B1'in iki bant üzerine geldiği yakalayıcı (Şekil 111):

Bu örnekte de, B2'ye kleps uygulanırsa orta noktaya doğru gidecek ve açık alan tehlikesi doğacaktır. Bu nedenle geçici bir süre için oyun topunun dominantlığını bırakarak B'yi top birleşimi için ele almalısınız. Frenlenmiş bir klepsle oyun topunu köşeye çekebilirsiniz. Falsonun uygun ölçüde verilmesi B'nin karşı köşeye gitmesine, onu aşmasına ve oyun topunun yakınında durmasına neden olacaktır. Daha sonraki vuruşlarda oyun topunu dıştaki bölgeye getirmeniz gerekiyor (Pasaj ve ayarlama).



Şekil:112

Oyun topunun köşeyi dolaştığı yakalayıcı (Şekil 112):

B2'nin top birleşimine götürülmesi için öncelikle oyun topunun köşeyi dolaşması gerekir. Frenlenme mümkün olmadığı gibi oyun topunun dıştaki yerini almasını da her oyuncu başaramaz. Öyleyse kısa bir süre için hem oyun topunun dominantlığından vazgeçin, ve B2'nin tam alınmasına konsantre olun. Kısa veya uzun bant üzerinden oynanan kleps top birleşimini sağlarken, oyun topu ara sıra dıştaki yerini kaybetmektedir. Çeyrek bilardoyu terk etmemeniz için oyun topunun dıştaki yerini tekrar sağlamaya çalışmalısınız.

Uzun yakalayıcı - tehlikeli bir oyun:

Şu ana kadar çeyrek bilardoda kullanılan kısa yakalayıcılardan bahsettik. Kısa banda veya köşelere yakınlaşmak için genelde uzun bandı kullandık. Yani söz konusu olan çaprazlama bir yakalama biçimiydi.

Ancak öyle durumlar var ki, bilardonun uzunluğunda oynamayı zorunlu kılmaktadır (Çeyrek bilardonun dışına çıkarak). Size bu tür bir yakalayıcı kullanmanızı tavsiye etmiyoruz. Başka alternatifler olmadığı takdirde buna başvurmanızda fayda vardır. Uzun yakalayıcılar B2'nin temposundaki belirsizliklerden dolayı tehlike yaratabilirler. Zira ortalarda kalırsa açık bir durum ortaya çıkmakta, fazla tempoyla geldiğinde ise top birleşimine zarar verebilmektedir.

Eğer birgün uzun bir yakalayıcıyı oynamak zorunda kalırsanız aşağıdaki noktalara dikkat edin:

B2'yi sadece yakınlaştırınız ve onu daha sonraki vuruşlar için uygun bir yere yerleştiriniz. B3'ü köşelerden birine itilecek biçimde karambole ediniz (B1 dominant bir durum alır). Top birleşimine ulaştığınızı hissettiğiniz an tempoyu yükseltiniz. B2'nin B1 veya B2'e yarattığı karşı blokaj da güzel sonuçlar verebilir. B2'nin ortalarda kalmasıdansa yüksek bir tempoyla oynamak daha doğrudur. Unutmayın ki, her zaman açık bir duruşla karşılaşacaksınız.

İpucu:

Daha sonraki aşamalarda "Tekbant" oynadığınız zaman uzun yakalayıcının serinin devamına ait olduğunu ve diogonal yakalayıcı biçiminde ortaya çıktığını göreceksiniz. Bu istisnayı burada belirtmek istiyoruz = Serbest parti ve Cadre için uzun yakalayıcıdan sakınınız.

AYARLAMA:

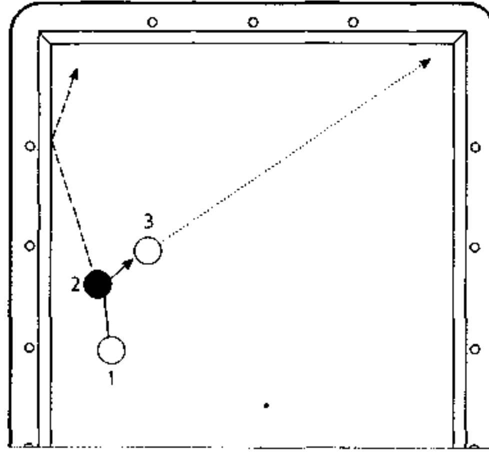
Birinci bölümde **"Temel Bilgiler"** ayarlamanın yakalayıcıyı hazırlama olduğunu belirtmiştik. Bu nedenle hazırlayıcıyı ayarlamadan da bahsedilmektedir. Aslında bu konu oldukça ihmal edilmiştir. Bu konunun üstesinden gelebilen kaç oyuncu vardır? Birçok oyuncu hazırlama safhasının önemsiz olduğunu düşündüğünden böyle bir durumla karşılaştığında zorlanmaktadır.

Unutma: Ayarlama ne kadar iyi yapılırsa, yakalayıcı da o kadar kolay yapılır.

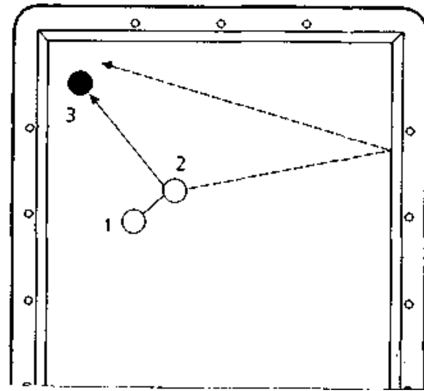
Daha ilk vuruşta yakalayıcının meydana gelmediği durumlarda, yakalayıcı için uygun bir durum oluşturmak ayarlamanın işidir. Ayarlama daha iyi yakalayıcılar elde etmek için de kullanılabilir. Ayarlama klepsi, yakalayıcının bütün varyantlarını, arasıra da sırt falsoyu oluşturmalıdır.

= yakalayıcı B2'yi B3'e getiren bir seri vuruş biçimidir.

Görülüyor ki bütün vuruşlarda ayarlamanın kullanım alanı vardır. Ayarlama bazen de sırt falso ve bant vuruşlu yakalayıcılarla da hizmet etmektedir. Ayarlama serinin uzatılması, yakalayıcı ortamını çoğaltmak ya da oluşturmak için önemli bir araçtır. Ayarlama genelde yakalayıcıdan daha zor oynanır. Sürekli çalışmayı gerektirir. Genelde basit bir karambolün kullanıldığı örneklerde bu oyun biçimiyle karşılaşılmaktadır. Önemli olan B2'nin ve B3'ün belli biçimde vurulması olduğundan ağırlık derecesi de bu duruma göre artmaktadır. Ayarlamada asıl marifet oyun topunu B2'ye vurduktan sonra B3 doğru yönlendirmek ve B3'ü belli yer ve tempoda vurmaktır. Böylelikle kolay oynanan topun vurması şansıda azalmaktadır. Birçok usta oyuncu sadece B3'ü belli yer ve tempoda vurmak istediklerinden ayarlamayı yeterince sağlayamıyorlar. Bunun yanında topların birbirinden çok uzak olması da ayarlamayı zorlaştırmaktadır. B2'nin ayarlama yoluyla öne çıkarıldığı durumlarda bir sonraki vuruşla top birleşiminin elde edileceğini unut mayınız. Başka bir deyişle B3'e adapte olursanız top birleşimi B2'de meydana gelecektir .(B2ıB3'e dönüşecek). Bu küçük kural sizin uygun bölümlere ya da çizgilere yakınlaşmanızı kolaylaştıracaktır.



Şekil:113



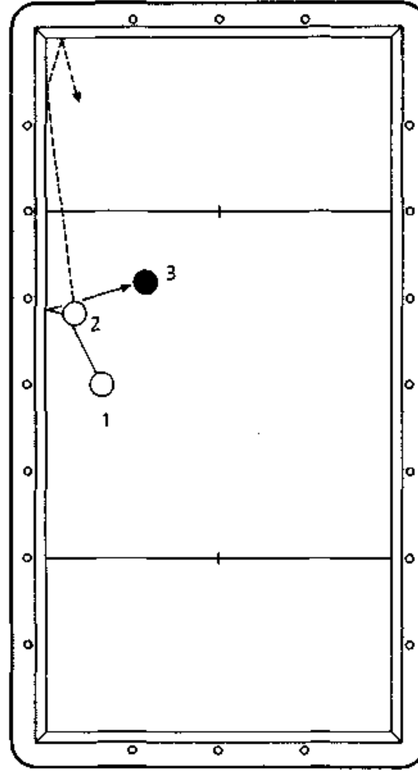
Şekil: 114

Sırt falso yoluyla çapraz yakalayıcının ayarlanması (Şekil 113 ve 114):

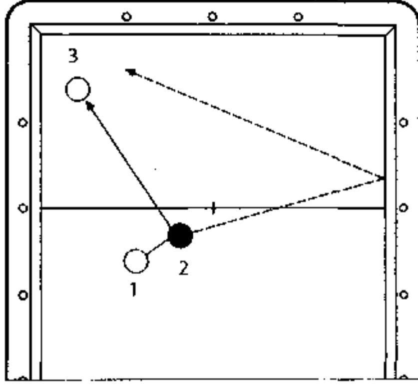
Çeyrek bilardo henüz elde edilemediğinden ona ulaşmaya çalışın. Sol falsolu bir sırt falsoyla B2'yi (kırmızı) köşeye götürünüz. B2'nin orada serbest durmasına, içine gömülmemesine dikkat ediniz.

Köşelere fazla yakınlaşmadan bantlara mesafeli kalınız. Bunu en kolay B2'yi direkt olarak köşeye göndermek yerine, birinci çizgiye göndererek elde edebilirsiniz. B3'ü sağ üst köşeye gidecek biçimde karambole ediniz. Daha sonra oyun topuyla B3'e yakın bir yerde durunuz (10-15 cm, **Şekil 113).**

Sonuçta B1'in dışta yer aldığı **Şekil** 114'de gösterilen figür ortaya çıkmaktadır. Meydana gelen çapraz yakalayıcı fazla problem yaratmamaktadır. Toplar iki vuruşla köşede birleşmiştir. B3'ün belli açı ve tempoda uygun tarafından karambole edilmesi ayarlamanın da doğru yapıldığının garantisidir. Unutmayınız ki, B3'den B2'yi hedeflerseniz ayarlamayı kolaylaştırabilirsiniz. Böylelikle B3'ün isabet noktası daha kolay anlaşılır. Top birleşimi B2'yi yerleştirdiğiniz yerde



Şekil:115

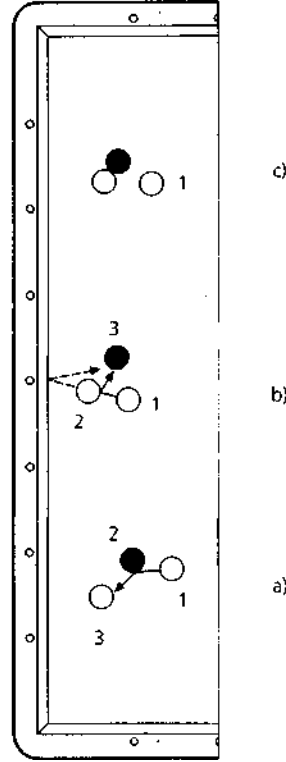


Şekil:116

Tek bant yoluyla çapraz yakalayıcının ayarlanması (Şekil 115 ve 116):

Toplar orta alanda bulunduğundan çeyrek bilardo elde edilmiş değil. Küçük bir Tekbant oyunuyla B2'yi köşeye serbest bir biçimde yerleştiriyorsunuz (köşelere ve bantlara mesafe bırakmayı unutmayın). B3'ü soldan ve önden karambole ederek onun yakınında kalınız (10-15 cm) sonuçta kırmızının çapraz yakalayıcı vuruşu ortaya çıkar (B1'in dışta yer aldığını gösteren **Şekil 116** bu top figürünü göstermektedir).

Oyuncu iki vuruş yaparak köşeyi yakaladı ve orta alandan çeyrek bilardoya ulaştı. Top birleşimi B2'yi yerleştirdiğiniz alan içinde ikinci vuruştan sonra gerçekleşir.



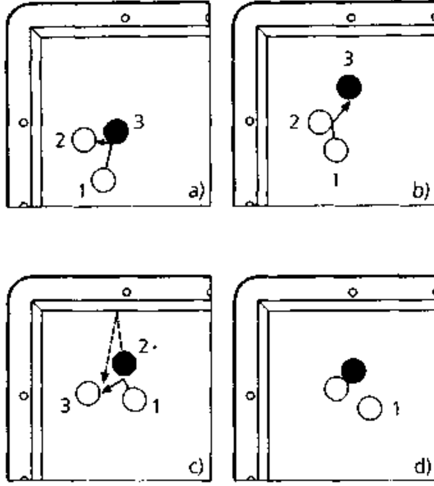
Şekil:117

Kapalı açıda yakalayıcının ayarlanması (Şekil 117 a-c):

a) **Çıkış durumu= Şekil 117** b'nin de gösterdiği gibi küçük bir kesişim topuyla kapalı açıda bir yakalayıcı yerleştiriniz. B1/B2'in banda düz bir çizgi üzerinde yer almasına dikkat ediniz.

b) Karşı blokajlı yakalayıcı

c) Yakalayıcımızın karşı blokajlı sonucu.



Şekil:118

İki vuruşlu ayarlama- Dıştaki yeri zorlama (Şekil 118 a-d):

Şekil 118a'da toplar çeyrek bilardoda yer alıyorlar, ancak oyun topu dominant değildir. Kırmızı top kontrolden çıkıp orta alana kayacakmış gibi duruyor. Kırmızı topu biraz öne iterek B3'ü gösteren falsoyla B3 yakın durunuz. Bir sonraki vuruşta küçük bir kesişim topuyla kapalı bir yakalayıcı yerleştiriniz **(Şekil 118).** Ayarlamayı yaparken B1 ve B2'nin banda düz bir çizgi üzerinde yer almasına dikkat ediniz. Oyun topu böylelikle dominant olan dıştaki yerini almıştır. Daha sonra karşı blokajdaki yakalayıcıyı oynamak mümkündür. Oldukça önemli bir ilke:

—Bir topu öne getiriniz.

—B3'e çok yakın durunuz.

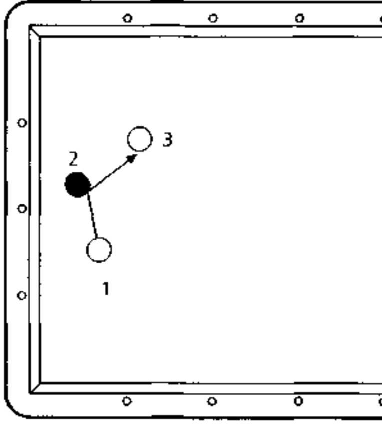
—Yakalayıcı hazırlamak ve oyun topunun dıştaki yerine ulaşmak.

Bu tür bir uygulama oyun topunun dıştaki yerini almasını zorunlu kılmaktadır. Bazı kitaplarda yukarıda sözü edilen ilke "Pasaj" olarak işlenmektedir. Ben bunu farklı algılıyorum. Pasaj B2 ve B3'ün arasından oynanarak elde edilir. Yukarıda sözü edilen ilkede böyle bir uygulama söz konusu değildir. Daha ziyade iki ayarlamanın yapıldığı bir durum mevcuttur.

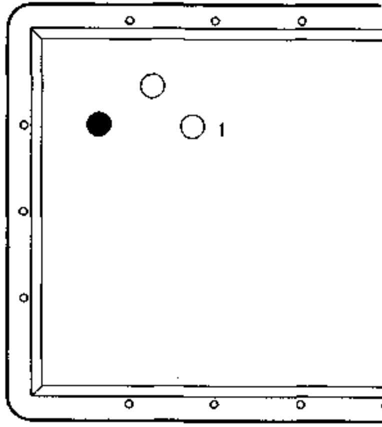
Tek bir vuruşla oyun topunun dışa bırakılması (Şekil 119 a-b):

Şekil 119 a'da topların çeyrek bilardoda yer aldığını fakat oyun topunun dıştaki yerinde olmadığını görüyoruz. B3 orta alana kayacak ve kontrolden çıkacakmış gibi bir tehlike gösteriyor. Bu durumda tek bir vuruşla oyun topunun dışa bırakılması mümkündür. Sırt falso, kleps ve kafa vuruşlarından burada faydalanılır. Kafa vuruşlarıyla oyun topunun dışta bırakılması gerçekten hayret vericidir.

Örneğimizde sol falsolu bir sırt falso oynuyor ve B3'ü sağ dıştan karambole ediyorsunuz. Sonuç **şekil 119b'de** gösterildiği gibi olabilir. Çeyrek bilardoda kalıp, oyun topunun dıştaki dominant yapısını tekrar elde edebilirsiniz.



Şekil:119 a) •



Şekil:119 b)

Pasajlar:

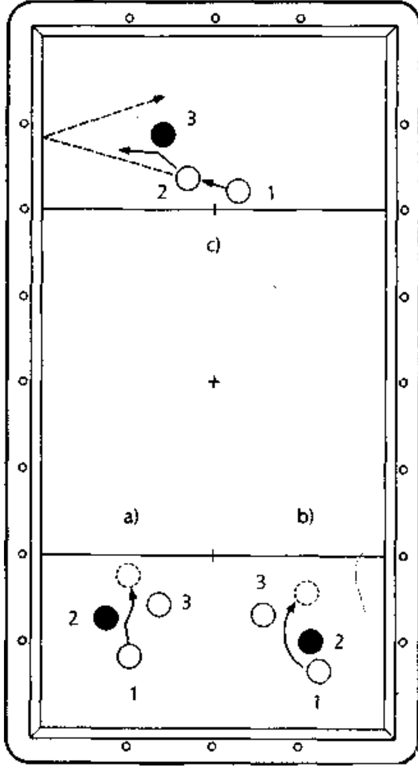
Bütün pasajların ortak amacı B2 ve B3'ün arasında oynayarak oyun topunun dominant yapısını elde etmek ve ayarlamayı yapmaktır.

Pasajlar bilardo oyununun en zor bölümleridir. Aslında onlar bir nevi oyuncunun ustalık sınavıdır. Pasajlar oyuncunun üç, dört vuruştan sonra topların nerede olması gerektiğini bildiğini farzeder. Uygulama için öncelikle ayarlamanın mükemmel bir biçimde yapılması gerekir. Oyun topu B2 ve B3'ü aşmıyorsa ya da pasajdan sonra çok ileri gitmiyorsa ve bu yönde hedeflenen ayarlama sağlanamıyorsa pasajlar iyi oynanmış demektir.

Direkt pasajlar:

Bu pasaj biçimi oyun topunun B2 ve B3'ün arasından geçmesine engel olmadığı durumlarda uygulanmalıdır. Aksi takdirde açık bir durumla karşılaşabilirsiniz. Topların arasındaki mesafe en az 1-1/2 top genişliği olmalıdır. Oyun topu B2 ve B3'ün arasından geçerken onları hiçbir süratle oynatmamalıdır. Sadece mesafeyi biraz aralamalı ve amaçlanan ayarlamayı sağlamalıdır.

Bu örnekte iki tehlikeli durum söz konusudur: Hafif oynarsanız B1 sabitleşebilir, sert oynarsanız aradaki mesafe çok açılır ve amaçlanan ayarlama yapılamaz; bu nedenle uygun bir tempoyla çalışmalısınız. Bu konuda birkaç örneğe göz atalım:



Şekil: 120

***Direkt* Pasaj (Şekil 120 a-c):**

a) B2'ye sağdan çok ince dokunarak sağ falso veriyorsunuz (B3'e gönderme yapan falso) ve B3'ü sol iç taraftan karambole ediyorsunuz. Uygun bir tempoyla B3 yakın durunuz (istakayı tutan eli kapalı, istakayı da öne doğru tutunuz). Böylelikle beyazın ayarlanması gerçekleşebilir. Oyun topu dıştaki yerini alacaktır.

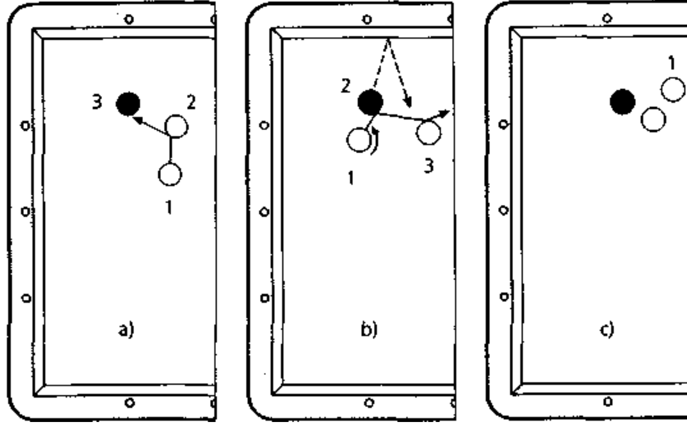
b) Burada da Masse den çıkan bir direkt pasajı görüyorsunuz. Kafa vuruşlarının bu biçimi topu çok kolay dışa yerleştirmekte ve ayarlamayı yapmaktadır. Yalnız oldukça zor bir oyundur ve çok alıştırma ister.

c) Bu örnek sırt falsodan çıkan bir direkt pasajı göstermektedir. Daha çok Cadre oyuncularının kullandığı bu pasajlar, B2 ve B3'ü aynı alana getirmek istediğimizde veya bir Cadre çizgisiyle karşılaştığımızda kullanılır. B3'e çok ince bir biçimde dokunulmalıdır.

Geri gidiş pasajları:

Bu pasajlarda B2 ve B3'ün arasından ancak ikinci veya üçüncü bir vuruşla geçilebilir. Oyun topunun dominant yapısını elde etmek, birleşimi sağlamak ya da Cadre çizgisinden geri dönmek için çok avantajlıdır. B2 ve B3 arasından oynamak için falsoya ve güce ihtiyacı olduğundan **"Basınç pasajları"da** denilmiştir. Günümüzde ise **"Geri dönüş pasajı"** olarak adlandırılır.

Unutma: Geri dönüş pasajlarında B1 ve B2'nin banda eğri bir çizgi üzerinde durması gerekir, böylelikle B2 birleşime, B1'de dıştaki durumuna getirilmiş olur. Ayarlama- da bu eğri çizgiye dikkat edeniz.



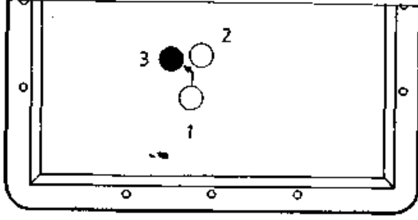
Şekil: 121

İki vuruştu geri dönüş pasajları (Şekil 121 a-c):

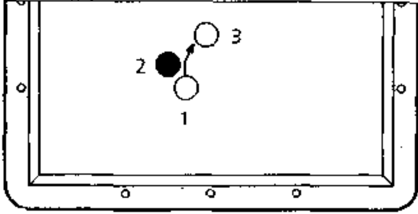
a) Küçük bir kesişim topuyla B1 ve B2'yi mecburi eğri çizgi üzerinde banda yerleştiriniz.

b) B2'nin 1/2-3/4 oranında vurulması gereken asıl geri dönüş pasajı ile B3 gönderme yapan falsoyla B3'e içten ince bir biçimde dokununuz ve iyi bir Amorti ile B3 yakın bir yerde durunuz.

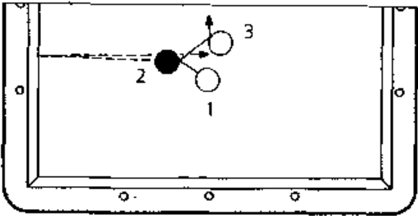
c) B2'yi iyi bir tempoyla top birleşimine alıyorsunuz. Eğer karşı blokajın kurulması sağlandıysa B1 ve B3'le kapatınız. En iyisi B2'nin uygun bir tempoyla alınmasıdır (Yalnız ayarlamadan dolayı B1 ve B2'nin bulunacağı çizgi yeterince eğri olmayabilir. Bazen geri dönüş pasajlarının sol falsoyla oynanması daha doğrudur. Böylelikle B2 çok daha yakına getirile-bilir. Oyun topunun dışta yerleştirilmesi ise bu aşamada çok zordur).



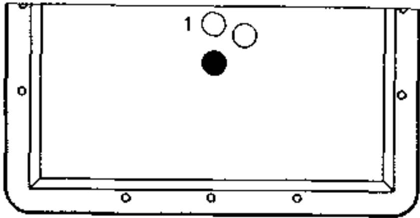
Şekil:122 a)



Şekil:122 b)



Şekil:122 c)



Şekil:122 d)

Çok vuruşlu geri dönüş pasajları (Şekil 122 a-d):

a) B2'yi biraz öne götürecek B3'e gönderme yapan falsoyla B3'e yakın bir yerde duruyorsunuz.

b) B1 ve B2'nin bulunduğu eğri çizginin banda ayarlanması

c) Asıl geri dönüş pasajı B2'yi 1/2 - 3/4 oranında sağdan vurunuz. B3'e gönderme yapan falsoyu veriniz (Sağ falso). Oyun topunun dıştaki yerini alması için B3'ü soldan karambole ediniz, B2'yi uygun bir tempoyla bandın üzerinden getiriniz.

d) Pasaj kapatıldı, oyun topu dıştaki yerinde, B2 ve B3 birleştirildi.

AÇIK DURUMLAR:

Öyle yerler vardır ki, bunlar ne yakalayıcının hazırlanmasına, ne yakalayıcıya, ne de pasajın oluşmasına müsade ederler. Bilardonun en kötü durumları olan bu biçimler rakibe göre daha da artan bir oranda karşımıza çıkabilirler.

Oyuncu serinin durumunu yeniden elde etmek zorundadır. Bunun için öncelikle B3 yakın bir konumda yer almalısınız (yakın oynama topunu kazanabilirsiniz). Oyuncu herhangi bir yakalayıcı ya da ayarlama elde edene kadar karambole etmelidir. Yani durumu düzeltmek için sürekli çaba sarfetmelidir. "B3'ün iyi tarafından karambole edilmesi" burada kullanılabilecek en iyi yoldur ve oyun topunun dıştaki yerini kazanmasına yardımcı olur. Uygun olmayan bir durumu düzeltmek usta olmanın göstergesidir.

Şimdi açık bir durumu düzelterek

top birleşimine nasıl ulaşabileceğimizi toparlayalım:

1) **"Tutarak Ayarlama", yani** B1'in B3'e giderken frenlenmesi.

2) B3'ün iyi tarafından karambole edilmesi durumu düzeltsin ve bir yaka-layıcı oluştursun.

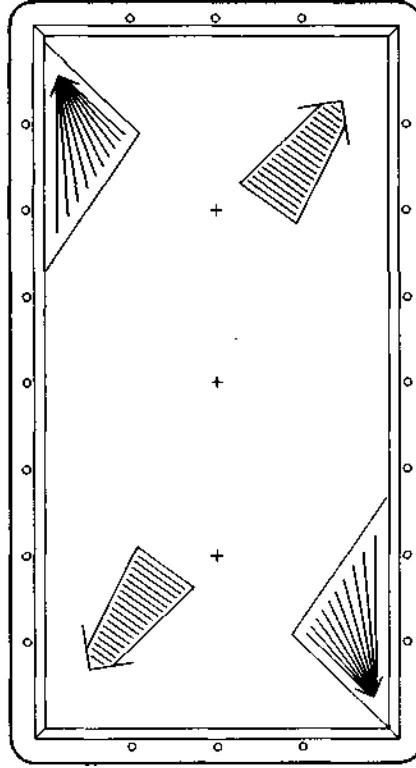
3) **"Tamamlanmamış Yaka-layıcı"** B2'yi en azından kesişim yerine getirmeyi hedefler. Karambol burada meydana gelir. Amaç bir sonraki vuruşla daha kapalı bir durum ve kolay bir karambolaj yaratmaktır.

4) **"B2'nin sıkı tutulması"** ince bir vuruşla elde edilir. B2 çok az hareket eder ve bir sonraki karambolaj daha kolay olur.

5) Bir sonraki karambolajı kolay-laştırmak için topun köşeye itilmesi ge-reklidir. B3 eğer köşede yer alıyorsa iki bant tarafından kapatılmış demektir, bu da vurulmasını zorlaştırır. Topun köşede yer alması onun daha büyük olduğunu ve çabuk karambole edileceği imajını yaratır.

OYUN TOPUNUN UYGUNSUZ YERLEŞTİRİLMESİ:

Sol elini kullanamayan bir sağ el oyuncusu için maç bilardosu esnasında vuruşların yapılacağı yönleri gösteren **Şekil 123'ü** uygu-lamak çok zordur. Bu nedenle ayarlama yapılırken B1 ve B2'nin bu yönlerin üzerinde yer almasına özen gösteriniz. Aksi takdirde oyuncu hiç istemediği biçimlerde oynamak zorunda kalır. Burada size sunulacak en iyi öneri soldan da oynamayı öğrenmenizdir.



Şekil: 123

Oyuncu sol elini kullanamıyorsa **"Köprü"** konumunu yardımcı olarak ele alabilir. Sağ elini kullananlar saatin gidiş yönüne ters olan bir düzen ayar-lama biçiminden uzak kalmalılardır. Tabii ki bu alanların mesafeleri oyun-cunun boyuna göre var-yantlar göstermektedir, iki metre uzun-luğundaki bir adam için bu alanın çizimi daha küçüktür.

SERBEST PARTİ

OYUNU GÖTÜRMEK VE KAVRAMAK

Serbest parti, bilardo oyununun anası, bilardo oyuncusunun gittiği bir ilkokul, daha az bilardonun disiplinidir. Bant serisinin bulunmasından sonra seri oyun biçimi olarak da görülmektedir. **"Amerika serisi"de** denilen serbest partinin amacı, bant serisinin sistemli bir biçimde kurularak sürekli oynanması ve partinin bitirilmesidir. Bunu, açıklaması yapılan bütün usta vuruşlarını kullanarak elde edebiliriz.

Şimdi serbest partinin oyunu nasıl götürdüğünü inceleyelim:

1) Topları kontrol altına almak.

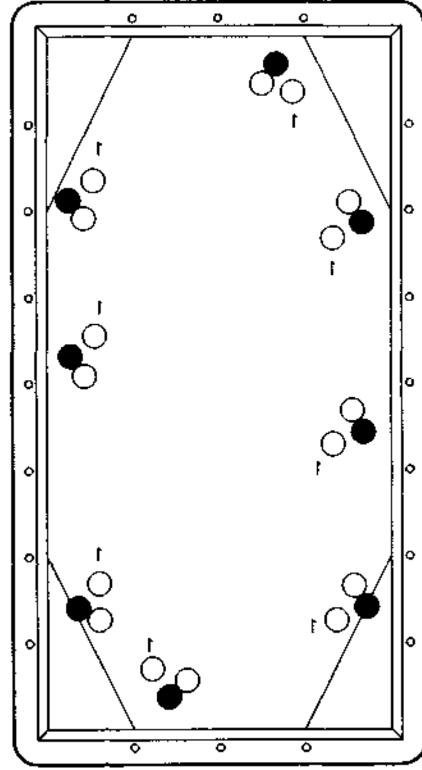
2) Bilardonun orta alanından sakınmak ve çeyrek bilardoyu oluşturmak.

3) Çeyrek bilardoda uygun olan bölümlere, yani köşelere yakınlaşmak.

4) Topları köşelerde yakınlaştırmak.5) Yakınlaşan top birleşiminden ya-kın birleşime geçmek.

6) Yakın top birleşiminden bant serisini oluşturmak.

Yukarıdaki özetle tekrar top birleşiminin önemine değinilmektedir (Gözlük durumu). B2 ve B3 birleştirildiği takdirde onları çeyrek bilardonun içinde ve köşelerde tutmak mümkündür. Çapraz yakalayıcının kesin olması durumunda serinin kurulması sağlanabilir. Serbest partide serinin kurulması için çeyrek bilardo ve köşe alanları çok uygundur. Her köşe kendi açısından dört ayrı dayanak

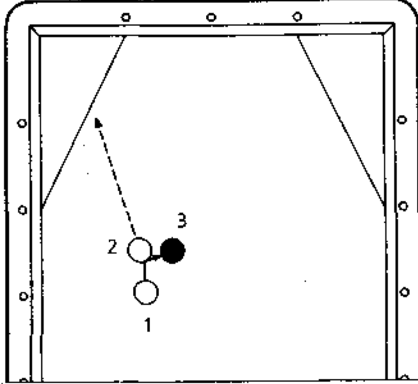


Şekil: 124

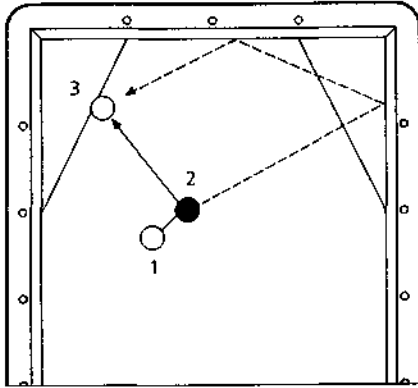
noktası meydana getirebilir. Oyuncu bu alanlarda top birleşimini aramalı ya da köşelere yaklaşmayı denemelidir. Oyun topunun serbestlik derecesini kısmamak için banttan üç top genişliğindeki mesafeyi koruyunuz. Bantlardaki ve köşelerdeki oynama açıları böylelikle korunabilir.

Bölüm II'de verilen usta vuruşları bu aşamada kullanım alanına çıkmaktadırlar. Şimdi bant serisini kurmaya çalışalım. Bu seri tesadüfen değil, sistemli olarak meydana getirilir.

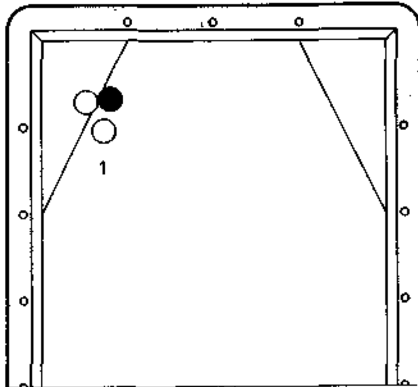
Serbest Partide oyunun sistemli olarak götürülmesine ilişkin örnekler:



Şekil:125 a)



Şekil:125 b)



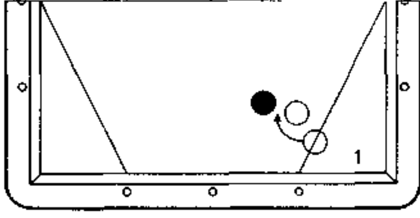
Şekil:125 c)

Şekil 125-ac:

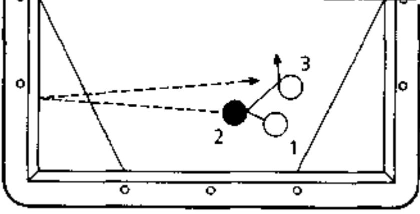
a) Çeyrek bilardo henüz tamamlanmış değil. Bunu elde etmek için B2'yi hızlı bir biçimde öne iterek B3'ün çapraz yakalayıcısı üzerine yerleştiriniz. B2'yi köşe ya da bandın direkt olarak yanına yerleştirmekten kaçınınız. B2'ye vurduktan sonra, onu götürdüğünüz yerde ikinci bir vuruşla top birleşimini sağladığınızı unutmayın.

b) Kırmızının çapraz yakalayıcısı, B2 iki bandın yanından geçiyor. Oyun topu B3'ü frenlemiş haliyle yakalıyor.

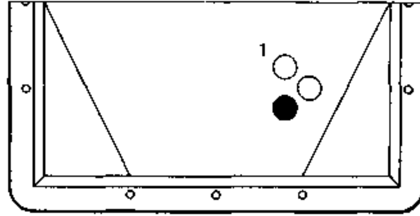
c) Yakın top birleşimi sağlandı, oyun topu dominant yapıda yer alıyor. Şimdi bant serisini kurunuz.



Şekil:126:a)



Şekil:126:b)



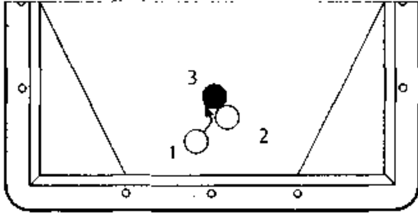
Şekil:126:c)

Şekil 126 a-c:

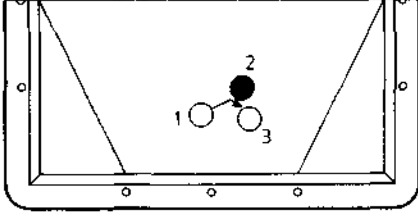
a) Oyun topunun dominant olmadığı çeyrek bilardoda yer alıyoruz. Beyaz üzerinde Masse oynayınız ve onu biraz ileri götürünüz. Bununla geri dönüş pasajının ayarlanması sağlansın. **(Şekil 126)** Eğer bu gerçekleşmezse, B2'nin alınmasıyla beyazın uzun yakalayıcı biçimi ayarlanır. Ancak bundan vazgeçmeniz önerilir.

b) Geri dönüş pasajları B1/B2 arasındaki eğri çizgiyi ve bandı hatırlayınız. Ayarlama yapmak için bunlara dikkat etmek gerekir. Kırmızının sert frenlenmiş klepsini oynayınız, bu topu 1/2-3/4 oranında vurunuz, B3'ü içten karambole ediniz, oyun topuyla B3'e yakın durunuz, B2'yi tempoyla top birleşimine alınız.

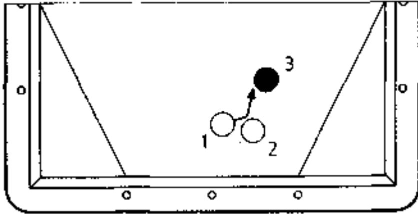
c) Geri dönüş pasajının sonucu, oyun topu dıştaki yerinde, B2 B3'de birleştirildi. Şimdi bant serisini kurmaya çalışalım.



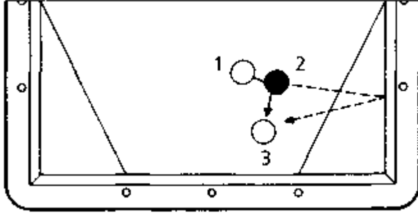
Şekil:127 a)



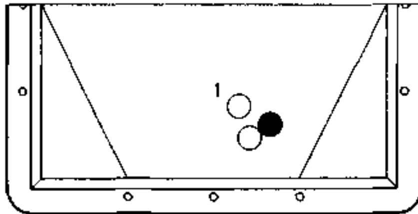
Şekil:127 b)



Şekil:127 c)



Şekil:127 d)



Şekil:127 e)

Şekil 127 a-e:

a) Çeyrek bilardoyu yakaladınız, ama oyun topu dominant değil. Kesişim topuyla sol falso oynayınız ve pozisyon b'ye geçiniz.

b) B2'yi biraz öne iterek sağ falsoyla B3'ün yanında durunuz.

c) B2'nin bu yakın durumundan dolayı oyun topunun dıştaki yerine getirilmesi ve kırmızının çapraz yakalayıcı olarak ayarlanması mümkündür.

d) Karşı blokajla kırmızının çapraz yakalayıcısı.

e) Çapraz yakalayıcının sonucu. B2 ve B3 yakınlaştı, oyun topu dıştaki yerini aldı (Dominant).

Kendinizi tamamen bant serisinin kurulmasına veriniz.

Dikkat: Bant serisine direkt geçerseniz hemen kurulabilir.

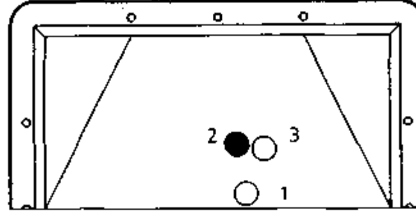
Şekil 128 a-e:

Bu örnek size yalnız yürütülen bir oyunu göstermektedir.

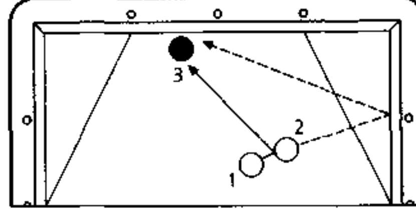
a) Çeyrek bilardo elde edildi, B1 dominant durumdadır, B2 ve B3 birleştirildi. Oyuncu bant serisini bandın hemen yanında kurmaya karar veriyor. B2'yi bandın önüne kadar getirip beyazın çapraz yakalayıcısı üzerine yerleştiriyor.

b) Beyazın çapraz yakalayıcısı: **Şekil 128 c ve d** iki farklı sonucu göstermektedir. B2 ve B3 arka arkaya ilerlediler, bantlar ve köşeler oyun için uygun değil, bu nedenle zor bir Masse oynamak gerekiyor. Oyuncu ilk vuruşta kırmızıyı banda kadar götürmeyip mesafe bıraksaydı **Şekil 128'de** gösterilen pozisyon oluşacak ve Masse daha kolay oynanacaktı.

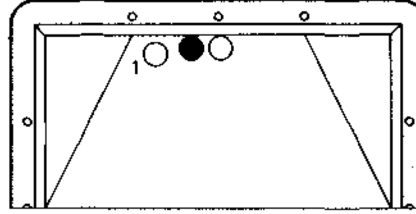
Açıklama: Direkt banttan ya da köşelerden oluşan bant serisinden vazgeçiniz. Eğer böyle bir durumla karşılaşırsanız topları bantlardan ya da köşelerden nasıl kurtarabileceğinizi hatırlayınız. Sizi bu tür bir problemden kurtaracak ayarlamaları yapıp, tedbirleri alınız.



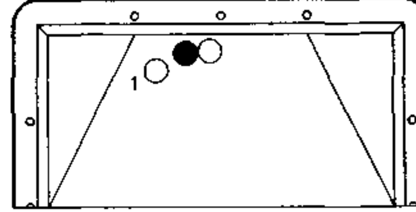
Şekil:128 a)



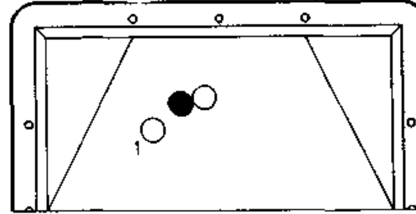
Şekil:128 b)



Şekil:128 c)



Şekil:128 d)



Şekil:128 e)

Köşelerde:

Topları herhangi bir köşede topladıysanız, aşağıdaki ilkelere dikkat ediniz:

1) Oyun topunu katiyen bantla B2 veya B3 arasına yerleştirmeyiniz, aksi takdirde oyun topunun serbestlik derecesini engellemiş olursunuz, bu da radikal çözümleri gerekli kılan durumların ortaya çıkmasına neden olur.

2) Ayarlama yaparken topu direkt olarak köşeye yerleştirmeyiniz. Daha ziyade topların serbest olarak yerleşmesine dikkat ediniz. Bu durum oyunu kolaylaştıracaktır. Topların bantlardan 2-3 top genişliğindeki bir mesafede olması gerektiği kuralımızı unutmayınız.

3) Herhangi bir top serbest bir biçimde köşede yer alıyorsa bu topa üçüncü bir top getiriniz.

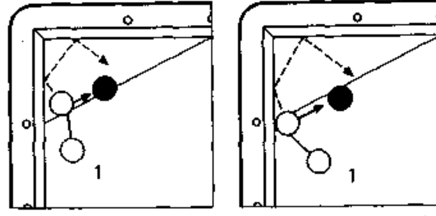
4) Köşelere sıkışmamak için ayarlamayı dikkatlice yapınız.

5) Asıl amaç topların köşelerde birleştirilmesidir. Toplar birbirine yakın birleştirilirse daha kolay yönlendirilebilir ve bant serisi kurulabilir.

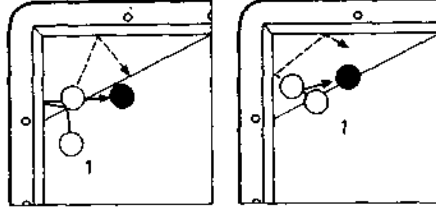
6) Yakın ya da yakınlaşan top birleşimi oyunu düzeltebilir ve yeni yakalayıcıların oluşmasına neden olur.

Şekil 129 a-e:

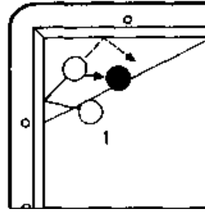
a) Beyazın yakalayıcı olarak görevlendirilmesi; B2 iki bandı geçerek gider. B3'ün solunda ya da önünde oluşturulacak karşı blokajın meydana gelmesi çok önemlidir. B3'ü B2 ve bant arasından geçiriniz, şimdi bant serisine ulaşınız.



Şekil:129 a) *Şekil:129 b)*



Şekil:129 c) *Şekil:129 d)*



Şekil: 129 e)

punu frenleyerek yakın bir top birleşimi ya da bant serisine ulaşınız.

c) Kırmızının çapraz yakalayıcısına ayarlama yapmayınız. Aksi takdirde köşeye çok yakın durursunuz. Sol bant üzerinde sert bir biçimde frenlemiş bir Tekbant oynayınız ve top birleşimine ulaşınız, daha doğrusu top serisini meydana getiriniz.

d) Küçük bir klepsle B2'nin tempoda tutulması mümkün değildir. Pique oynayarak top birleşimini, bant serisini oluşturunuz.

e) Kırmızıyı çapraz yakalayıcıya ayarlamayınız, aksi takdirde köşeye çok yakınlaşırsınız. Sol falsolu bir brikol oynayınız, B2'yi beraber götürünüz. Top birleşimi, daha doğrusu bant serisini oluşturmak mümkündür.

Bant birleşiminden bant serisine geçiş:

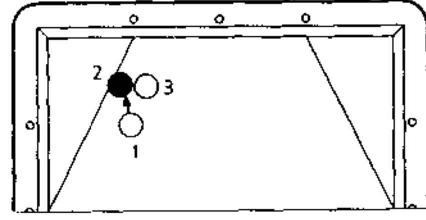
Top birleşiminizin amacı **Şekil 130** a'da da görülen çok yakın biçim olmalıdır (Gözlük biçimi). B2 ve B3'ün boşta ve köşelere olan mesafesi çok uygun, oyun topuda dominant olarak dıştaki yerini almıştır.

a) B2'yi biraz öne itiniz, daha sonra B3'e gönderme yapan falsoyla B3'ün yakınında durunuz.

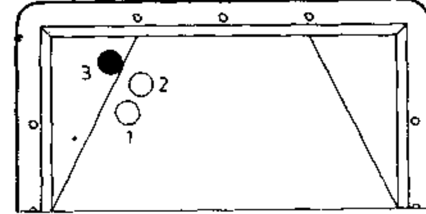
b) Kesişim topuyla kapalı açıda bir alıcı ayarlayınız. Ayarlama yaparken B1 ve B2'nin çizgisine ve banta dikkat ediniz.

c) Kapalı açıda yakalayıcı, karşı blokaj.

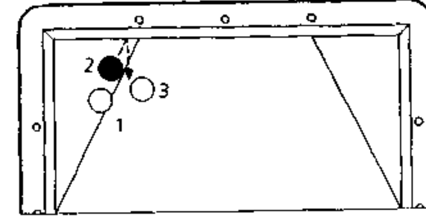
d) Bant serisi.



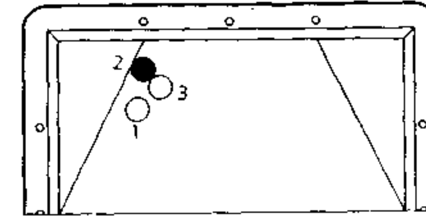
Şekil:130 a)



Şekil:130 b)



Şekil:130 c)



Şekil:130 d)

BANT SERİSİ:

KARKAU KARDEŞLERİ'nin yazdığı **"Bilardo Sanatının El Kitabı"** adlı kitaptan (1890), Amerikalı **SEXTON'un** 1876 yılında ilk defa resmi bir turnuvada "Bant Serisi"ni (Ingilizcesi: Straight rail) kullandığını öğreniyoruz. Bu olağanüstü seri daha önce **DİON KARDEŞLER** (USA) tarafından bulunmuştur.

Bant serisi (Amerika Serisi, Amerikan Serisi ya da Bant Devam Serisi de denilir) kısa zamanda oyuncunun başarı seviyesini yükseltirken, oyuncunun değişik biçimlerde düşünmesini de sağlamaktadır. 7156 sayılık bir seriyi takip etmek seyirciyi sıktığından, önce köşeler azaltıldı, daha sonra yeni kurallarla oyunu zorlaştıran ve bant serisinin eski biçimiyle oynanmasını engelleyen Cadre disiplinleri yaratıldı (45/2). Bu konuda da birçok usta, Cadre oyunun sistemli ve kolay bir biçimde oynanması için yeni stratejiler bulacaktı. Bugün serbest partide yapılan uluslararası maçlarda bile herhangi bir düzeltmeye gidilmemiştir, çünkü seyircinin bu disipline olan ilgisi çoktan kaybolmuştur. Eğer oyuncu birkaç vuruşla bant serisini kurmuşsa ve oynamaya başlamışsa seyircinin dikkatinin birden bire azaldığı görülmektedir. Aslında bu çok üzücü bir olaydır, çünkü her oyuncu temiz bir seri oluşturamaz.

Bant serisinin temeli topları üçgen bir biçimde bantların, yani bilardonun etrafında dolaştırmaktır. Bant serisi iki biçimde oynanır, ara sıra bu iki biçimin birbirine karıştığı da görülmektedir.

İTME SERİSİ:

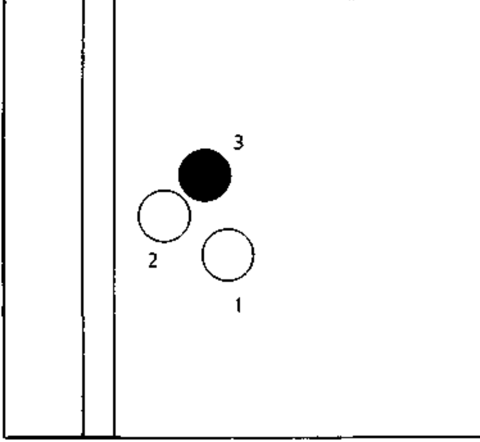
Vuruştan sonra aynı yere gerigelebilmek için dominantlığın korunması: Bu vuruş otomatik olarak büyük serileri kısa zamanda oluşturduğundan çok avantajlıdır.

KÜÇÜK ÇİZGİ SERİSİ:

Bantta oluşan üçgen durum tek bir vuruşla değil, 3 temel vuruşla elde edilir (Ayarlama, Yakalama ve diğer vuruşlardan herhangi biri). B2'nin bantta kalabilmesi onun en büyük avantajıdır. Pres topları çok azdır, çünkü oyun topu karşı blokajla çok rahat dışa getirilebiliyor. Oyuncu sürekli vuruş değiştirmek zorunda olduğundan çabuk yorulur.

itme serisinde yorulma oranı bol antremanla giderilebildiğinden, uluslararası düzeyde oynayan ustalar bu seriyi tercih ederler.

Sağ elini kullanan oyuncular seriyi sağdan (saat gidişine göre; **Şekil 131),** solaklar ise soldan oynarlar. Eğer sağ elini kullanan bir oyuncu soldan oynarsa, bir müddet sonra uzun bant üzerinden toplara çok zor ya da hiç ulaşamayacaktır.



Şekil: 131

İTME SERİSİ:

ideal Duruş **(Şekil 131):**

—B2 2 veya 3 cm banttan uzaktadır.

—B2 ve B3 banda 45° bir açıda durur

—Oyun topu B2 ve B3'e bir top mesafededir ve B2 B3'le 90° derecelik bir açı meydana getirir.

itme serisi sağ falsoyla oynanmış yarım klepsin bir sonucudur. B2 kendisine uygulanan vuruşla her zaman çıkış pozisyonuna geri gelir. Toplar her zaman itilir. Önemli olan topların birbirine ve banda olan açılarıdır. Her vuruştan sonra aynı top figürü oluşur.

itme serisi banda çok dar mekanda uygulanabilir (iki top genişliği). Eğer bu mesafeye uyulmazsa itme serisinin yerini küçük çizgi serisi alır. (Dönüşümlerde de bu tür bir değişim görülür).

itme serisinin en önemli zorluğu vuruşun antremanlarla otomatik halde yapılması, yorulma durumlarının oluşmaması gerektiği ve vuruşlar arasındaki ritmin sabit kalmasıdır Vuruşlar arasında çok az bir mola olmalı ve hızlı oynanmalıdır. Bu nedenle öne doğru sallama işleminden vazgeçerek hemen itme serisi öne çıkarılır.

Vuruş tekniği:

Istaka ağzı kısa, istaka ağırlık noktasının önünden tutulur, istaka arkadan kaldırılarak eğri vurulur; böyle bir uygulama güçlü bir vuruşu engeller.

—Oyun topunu ortadan sağ falsoyla alınız.

—B2'yi (banttaki top) 1/2-3/4 oranından sağdan vurunuz.

—B3'ü tam isabetleyiniz.

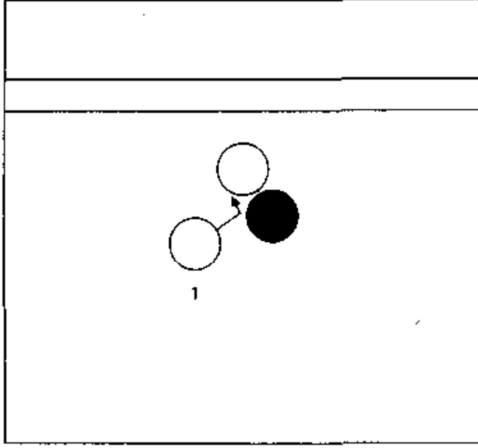
—Yukarıdan kısa vurunuz.

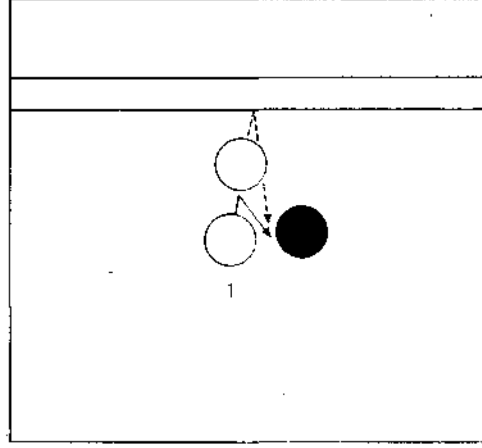
KÜÇÜK ÇİZGİ SERİSİ: İdeal Duruş (Şekil 132 a-c):

a) **Çıkış yeri** = Bir top genişliği banttan uzaklasınız. Bu pozisyonu küçük kesişim toplarıyla ve yarım klepslerle değerlendiriniz. B2 itme serisine nazaran tam oynanmıyor, sadece dokunuluyor.

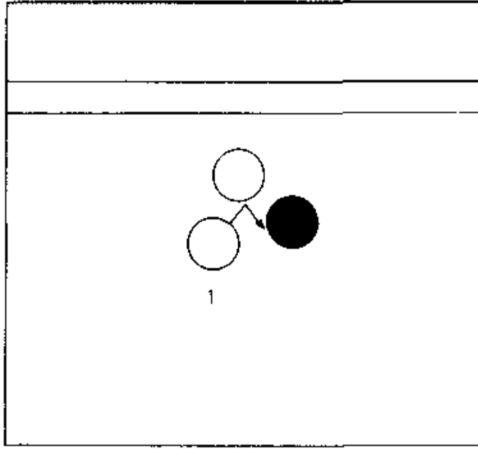
b) **Ayarlama.** Gelen yakalayıcıyı hazırlamak. B1 ve B2'nin aynı çizgide banda yakın durmasını sağlayınız. Bu kolay gibi görünen vuruş en bariz hatalara neden olabilir, zira bu çizgi serisinin en zor vuruşudur.

c) Karşı blokajlı küçük yakalayıcıyı.





Şekil:132 a)



Şekil:132 c)

Şekil: 132 b) **Vuruş tekniği:**

a) Dıştaki durum ve Ayarlama: ince bir vuruşu gerekli gören kesişim topları ve yarım sırt falsolardan oluşan bu dizi için istakayı baş parmak ile işaret parmağının arasına yerleştirebiliriz.

b) Karşı blokajlı yakalayıcı Istaka ağzı kısa, istakayı da ağırlık noktasının önünden tutunuz ve eğri bir biçimde vurmaya çalışınız, itme sensinde olduğu gibi bu seri de yumuşak değil, sert oynanmalıdır. Istakanın kısa tutulması bu vuruşun güçlü olmasını zorlaştırmaktadır. Eğri vuruş frenlemeyi sağlayabilir. Sert bir vuruşla serinin dar olması veya topların sabitleşmesi engellenebilir. El ve bilek vuruş esnasında gergin olmalıdır. Istaka ise olabildiğine hafif olmalıdır.

Klas oyuncular itme serisini tercih ederler. Buna rağmen köşe mekanlarda ya da bantlardan dönüşlerde itme serisi küçük çizgi serisine dönüşebilir. Serinin öğrenilmesi her durumda zorunludur.

Bant serisinin döndürülmesi:

Bant serisi köşeye sıkışırsa onu o köşeden çıkarıp en yakın banda götürmeye çalışmalısınız. Şimdi itme serisi yavaş yavaş küçük çizgi serisine dönüşür. Dönüşümler hesaplara uygun olmalıdır, yani uzun battan kısa banda yapılan dönüşümde blokaj alanı büyür, kısa banttan uzun banda yapılan dönüşümde ise küçülür. Özellikle uzun banttan kısa banda yapılan dönüşümde içeri giriş biçiminden kaçınılmalıdır. Kısa banttan uzun banda yapılan dönüşümde ise dışarı oynama kolaylaşmaktadır.

Lütfen dikkat ediniz:

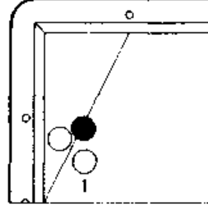
—içeri giriş biçiminden kaçınınız,

—Oyun topunu B2 ile B3'ün arasına yerleştiriniz.

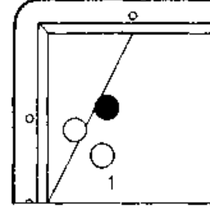
—Yakında duran topu içten vurarak tutunuz

—Sol falsoyla bu vuruşu destekleyebilirsiniz

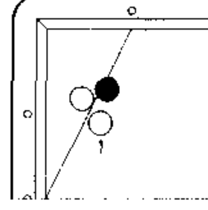
—Öne giderek B2 ve B3'ü köşeye yerleştiriniz.



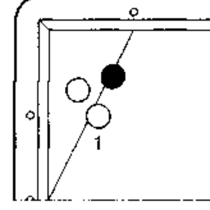
Şekil:133 a)



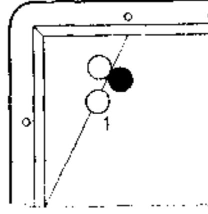
Şekil:133 b)



Şekil:133 c)



Şekil:133 d)



ŞEKİL:133 e)

Uzun Banttan Kısa Banda Doğru Dönüşüm (Şekil 133 a-e):

Blokaj alanı ile içeri giriş biçiminin bu seriyi bitirdiğini unutmayınız.

a) Seri köşeye ulaştı. Kırmızıyı içten vuruşla ve sol falsoyla çizgi üzerinde ilerletiniz, aynı zamanda küçük bir yakalayıcı ayarlayınız.

b) Sol falsolu bir yakalayıcı

c) Asıl dönüşümü ayarlamak, kırmızı sabit.

d) Asıl dönüşüm, beyazı iyi bir tempoyla köşeden alınız, sağ falso veriniz.

e) Dönüşüm kapandı, B2'nin ve B3'ün oynamasıyla yakınlasınız.

Kısa banttan uzun banda doğru dönüşüm (Şekil 134 a-e):

Blokaj alanı dönüşüm esnasında küçülmektedir. İçe yerleştirme durumu öne itilmeyle apışık duruma dönüşebilir.

a) Diamontlar arasındaki dönüşüm hazırlığının başlaması. itme vuruşlarını birkaç kez sol falsoyla oynayınız, bu arada dışta duran top daha da geriye itilecektir.

b) Seri banttan kurtulmuş, siz de köşe çizgisine daha yakınlaşmış oluyorsunuz.

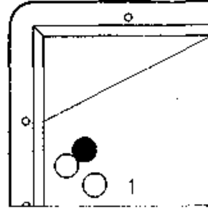
c) **Şekil** 134-d'nin gösterdiği biçimde kleps hazırlıyorsunuz.

d) B2'yi uygun bir tempoyla alıyorsunuz, küçük bir kleps, asıl dönüşüm.

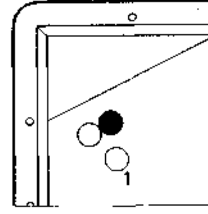
e) Seri tamamlandı, oynayarak yakınlaşıyorsunuz.

Açıklama:

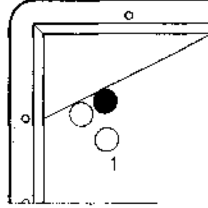
Gösterilen dönüşler en uygun varyantlardır. Tabii ki kısa banttan uzun banda yapılan dönüşlerle de B2 köşeye getirilebilir. Dönüşleri oynamanın birkaç yolu birden vardır.



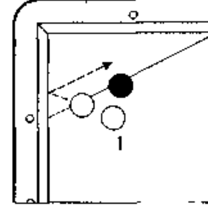
Şekil:134 a)



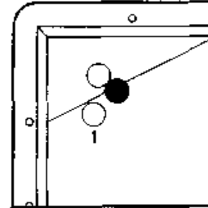
Şekil:134 b)



Şekil:134 c)



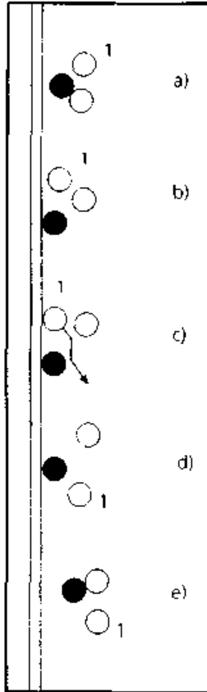
Şekil:134 d)



Şekil:134 e)

Bant serisini geri döndürmek:

Seri sağ elini kullananlar tarafından soldan oynanmışsa oyunun ters döndürülmesi gibi bir zorunluluk ortaya çıkmaktadır. Ters döndürmeyi (sağdan oynamak, seriyi sağdan kurmak) B2 ve B3'ün arasından oynanan bir pasaj ya da köşede oynanan bir geri gidiş pasajı ile geçekleştirebilirsiniz **(Bölüm II "Pasajlar").**



Şekil: 135

Bantta geri dönüş (Şekil 135 a-e):

a) Çıkış durumu. Topu birkaç sağ falso vuruşları ile banttan ilerletiniz. Dıştaki topun yerinden kıpırdamamasına dikkat edin.

b) **Direkt pasajın ayarlanması.** Bu ayarlama sonucu B2 ve B3'ün arasında 1-1/2 top genişliğinde bir mesafe oluşmalıdır.

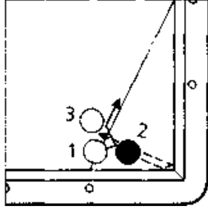
c) **Direk pasaj ya da asıl dönüş.** Çok dikkatli vurunuz, daha doğrusu sadece itiniz. Bu tür bir pasajın iki tehlikeli anından size bahsedilmişti. Çok hafif oynayarak topları sabitleştirebilirsiniz; çok sert oyanarsanız pozisyon çok genişler ve bant serisi bozulur.

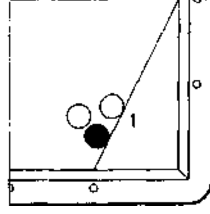
d) Pasajın sonucu. Topu uygun bir biçimde B3 yakınlaştırınız.

e) Bant serisi dönmüştür, ancak banda çok uzaktır. B2 ve B3'ü güçlü oynayarak banda yakınlasınız.

Unutma:

Bu dönüş biçimini zorunlu olduğunuz takdirde oynayınız. Çok ince bir ayarlamaya ve oynamaya ihtiyaç duyan serinin dönüşümünü köşede yapmak ya da başlangıçta seriyi sağdan kurmak en kolay yoldur.





Şekil: 136 a) *Şekil: 136 b)*

Köşede geri dönüş (Şekil 136 a-b):

Bu biçimi banttan yapılan dönüşlere tercih etmek daha iyidir. Önemli olan bant serisini banda yakınlaştırmaktır. Bant kenarında duran topu köşeye bir top genişliğinde itiniz ve sağ falso kullanarak pozisyonu iki top genişliğinde açınız. Geri gidiş pasajı ile oyun topunu dışa getiriniz ve bantta duran topu köşeye alınız. Bant serisi sağdan kurulmuş oldu.

Unutmayın ki, geri gidiş pasajında B1 ve B2 banda eğri bir çizgi üzerinde durmalı ve B2 1/2-2/3 oranında isabet almalıdır.

DÜZELTME VURUŞLARI:

Bant serisinin düzeltilmesine ilişkin durumları bant serisine geçişte kullanılan **"Anahtar durumlar"** olarak da el alabiliriz. Anahtar durumların burada açıklamasına geçmeyeceğim, zira giriş için birçok pozisyonlar vardır. Önemli olan oyuncunun bu tür pozisyonları hemen farketmesi ve değerlendirmesidir.

Düzeltme vuruşları her bant serisi için gereklidir, eğer...

—B2 banttan yeteri kadar ayrılamamışsa;

—Oyun topu B2 ile B3 arasında duruyorsa, vuruş esnasında bunların birbirlerinden kopmaları söz konusuysa ;

—B3 banttan çok uzaklaşmışsa;

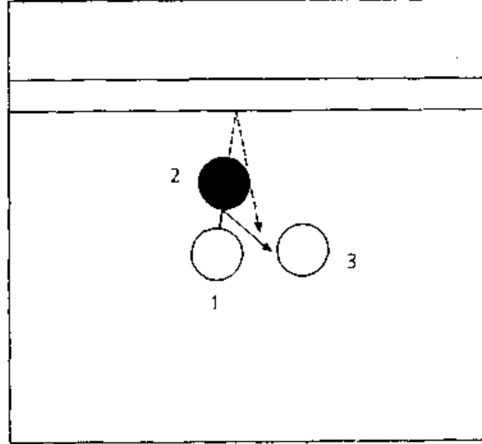
—B2/B3 öne çok gitmişse ya da yanlış yerleştirilmişse.

Düzeltme vuruşları sırasında oyun topunun falsosu ile B2'nin isabet alması, çok büyük önem taşır. B3'ün doğru bir biçimde karambole edilmesi de çok önemlidir. Düzeltme vuruşları seri halde bant serisinin içine yerleştirilir. Bunun için size birkaç örnek:

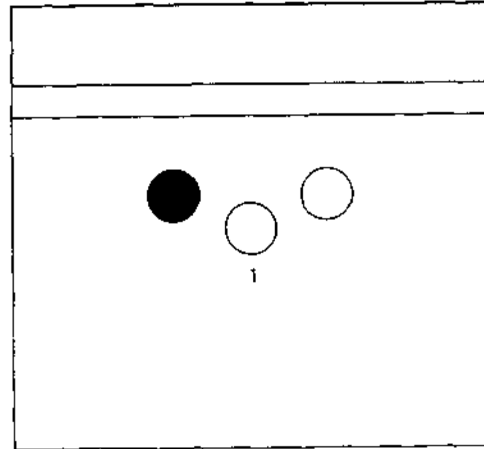
Banttan çok uzaklaşan seri (Şekil 137 a-b):

B2 kaçma tehlikesi göstermektedir, oysa onun top birleşimi için alınması gerekir. B2 ve B3'ün oynanmasıyla da seriyi tekrar banda yakınlaştırabiliriz.

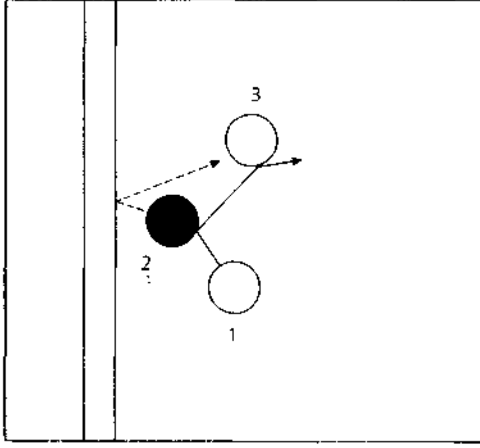
Sol falsolu bir yakalayıcı oynayınız (karşı blokajlı). Oyun topunun sol falsosu B2'ye sağ falso kazandırırken, B2'nin de kolayca B1 ve B3'e gelmesini sağlıyor. Değiş-tokuş esnasında B2 tekrar sağa itilir ve B3'e yakın durur. Oyun topu değiş-dokuş esnasında dışa atılırken, B2 ve B3 yakınlaşırlar. Eğer çıkışı sağ falsoyla oynasaydınız B2'ye sol falso geçer, blokaj ve değiş-tokuş başarısız olur ve **Şekil 137** b'de görülen top figürü ortaya çıkardı.



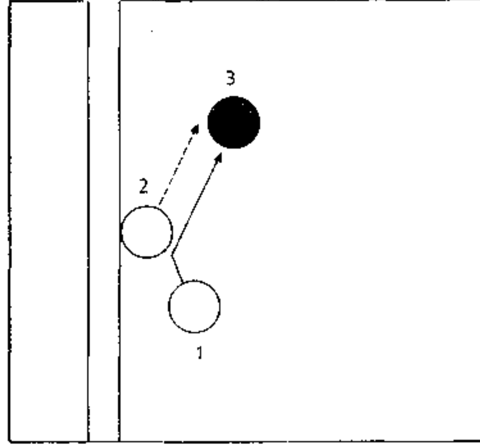
Şekil: 137 a)



Şekil: 137 b)



Şekil: 138



Şekil: 139

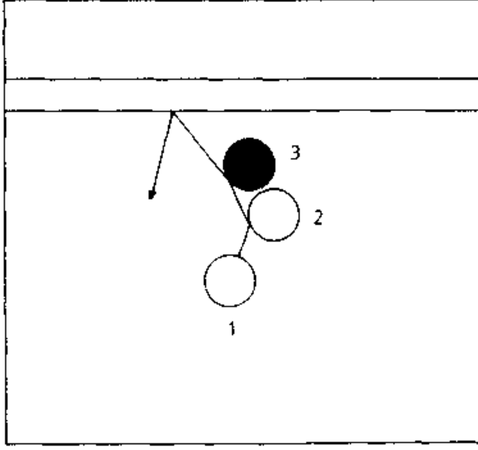
Yüzey ayarlamada sıkça karşılaşılan sonuçlar (Şekil 138):

Beyaz çok öne itilmiştir. Tekrar kırmızıyı ayarlamak seriyi bozabilir ve banttan uzaklaşmasına neden olabilir. B2'nin gidişini düzeltmek için sağ falsolu bir kleps oynayınız. Bu arada B2'yi çok ince karambole ederek B3'ü sağ dıştan vurunuz. B2'yi çok ince karambole ettiğinizden, öncelikle B2 ve B3'ün getirilmesine ve oyun topunun dıştaki yerini almasına konsantre olunuz. Bir sonraki vuruşla B2 ve B3'ün yakın oynanmasıyla seriyi tekrar banda yakınlaştırıyorsunuz.

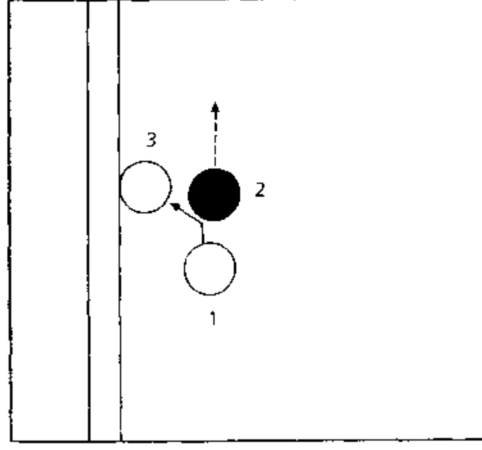
Klepsi sol falsoyla oynamış olsaydınız B2'ye sağ falso taşımış olurdunuz. B3'ün önüne kırmızı geçmiş olurdu ve bant serisi kaybolurdu. Oyun topunun falsosu ve B3'ün doğru karambole edilmesi düzeltmeyi başarılı kılar.

Beyaz bantta kaldı (B2) Şekil 139:

Serinin tekrar kapatılması için B2'nin çözülmesi ve B3'e götürülmesi gerekir. Oyun topunu sol falsoyla alınız. Oyun topunun derinden alınması B2'yi banttan kurtarmayacak, onu orada bırakacaktır. Oyun topunun sol falsosuyla B2 sağ falso kazanarak banttan B3 yönelecektir. B2'yi 3/4 oranında sağdan, yumuşak ve yavaş bir biçimde vurunuz.



Şekil: 140



Şekil: 141

Kırmızı top (B3) beyazın (B2) arkasında kaldı. (Şekil 140):

Beyaza öyle bir isabet ediniz ki, giderken kırmızıya da dokununuz. Oyun topunu bandın yanında bırakmadan dışa getiriniz. B1'i ortadan sol falsoyla alınız, yavaş ve yumuşak vurunuz.

Beyaz (B2) çok götürüldü (Şekil 141):

Kırmızı topu sağ falsoyla öne iterek B3'ün yakınında durmaya çalışınız. ikinci vuruşta beyazı alınız ve ideal seri durumunu oluşturunuz.